VISIT…

АРНОЛЬД ШВАРЦЕНЕГГЕР

ОТ КОНАНА ДО КУЗИДА • АНИМЕ

.HACK//SIGN

2007 ФЕВРАЛЬ № 2

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

БОЛЕЕ 120 КНИГ, 50 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

ТЕПЕРЬ 192 СТРАНИЦЫ!

НА DVD ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КИНОПАРОДИЯ

КОСМИЧЕСКИЙ ДОЗОР

ЭПИЗОД I

ДОСКА ПОЧЕТА

ГЕРОИНИ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

ТОП 10

ДАЛЕКИЕ БЕРЕГА

СВЯЩЕННАЯ ИМПЕРИЯ СИГМАРА

НОВАЯ РУБРИКА

ЕСЛИ БЫ...

КАК ВЫЖИТЬ ПОСЛЕ ГЛОБАЛЬНОЙ КАТАСТРОФЫ

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КАРТА ДЛЯ ИГРЫ «БЕРСЕРК»

только в номере с DVD-диском!

ИТОГИ 2006

ЛУЧШИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ГЕРОИ ГОДА

КАРТА WARHAMMER

.HACK//SIGN

ПОСТЕРЫ

НА СТРАНИЦАХ «МФ»

КОНТАКТ: ЕВГЕНИЙ ЛУКИН
ХУДОЖНИКИ: ЛЕО ХАО
ЖАНРЫ: ПОСТАПОКАЛИПСИС
БЕСТИАРИЙ: МУТАНТЫ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

Федор ЧЕШКО «ЛИХОЙ ХМЕЛЬ»
Владимир ВЦЕНКО «ПОСЛЕДНИЙ РЕЙС»

НА DVD

ФИЛЬМ НА ДВД: «КОСМИЧЕСКИЙ ДОЗОР: ЭПИЗОД I»
ТЕМА ДИСКА: МУТАНТЫ И ПОСТАПОКАЛИПСИС
Творчество наших читателей

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ТЕХНО МИР

Слово главного редактора

О раздаче слонов и прекрасной половине

Здравствуйте, дорогой читатель!

Единственный в России журнал о фэнтези и фантастике во всех проявлениях снова увеличивает объем. Начиная с этого номера, в каждом выпуске «Мира фантастики» будет по 192 страницы. Новое пространство в журнале пойдет под материалы, которые прямо относятся к тематике журнала. Рубрики, которые появлялись в журнале нерегулярно — «Фантастические профессии», «Классики кино» — должны стать постоянными; кроме того, дебютируют и ранее невиданные рубрики. Начало положено уже в этом номере: «Далекие берега» в разделе «Врата миров» будут рассказывать о знаменитых фантастических и фэнтезийных странах и государствах.

Традиционно в февральском номере журнала «Мир фантастики» награждает лучшие произведения прошлого года. В течение месяца редакция «МФ» в полном составе трудилась над большим материалом, который озаглавлен **«Итоги 2006»**. Номинации разделены на четыре группы: книги, фильмы, игры и четвертая категория — герои, проекты и события. О каждом из лауреатов «Мир фантастики» рассказывал на своих страницах в прошлом году в виде рецензий и обзоров. Читайте «Итоги 2006» и проверяйте, совпадает ли ваш личный выбор с мнением «Мира фантастики». Если же вы по каким-либо причинам пропустили «Книгу года», «Фильм года» или «Игру года», то пусть награды редакции станут решающим доводом в пользу того, что пора бежать в магазин или к другу, который уже успел ознакомиться с произведением-лауреатом.

Редакция недолго мучилась вопросом, как отметить **День Защитника Отечества**, главный выходной в феврале. К этому светлому празднику Михаил Попов приурочил очередную статью в рубрике «Доска почета». Но если вы подумали, что на этот раз в ней изложены биографии десяти лучших прапорщиков, центурионов и звездных капралов, то вы глубоко ошибаетесь: все намного симпатичнее и интереснее. Открывайте «Доску почета» и наслаждайтесь. Надеемся, этот материал не оставит равнодушными не только защитников Отечества, но и прекрасную половину населения Земли.

И о других важных публикациях февральского номера. Благодаря увеличившемуся объему журнала, редакция получила возможность продолжить серию статей в рубрике «Фантастические профессии». Вслед за друидами, жрецами, рыцарями и боевыми магами пришли самые талантливые и искусные герои фэнтези. На страницах «МФ» вы узнаете все, что любитель фантастики должен знать о бардах, менестрелях, трубадурах и прочих музицирующих, поющих и виршеплетствующих персонажах эпоса. Может, они не так продвинулись в постижении волшебства, как друиды, не так сильны на поле боя, как рыцари, зато с ними никогда не бывает скучно.

А в рубрике «Художники» — интервью со знаменитым отечественным иллюстратором, который скрывается за псевдонимом Лео Хао. Он добился известности не только в нашей стране, но и за рубежом, и иллюстрирует не только художественную литературу, но и музыкальные альбомы лучших групп, творчество которых связано с фэнтезийными жанрами.

В конце журнала, на «Почтовой станции» в этот раз вас ждет встреча с Михаилом Поповым, поэтому я прощаюсь до мартовского номера.

Николай Пегасов
Главный редактор

Мир фантастики

февраль 2007

42 том

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский, Дмитрий Воронов, Дмитрий Злотницкий, Александр Натаров, Борис Невский, Иван Нечесов, Алексей Талан, Сергей Чекмаев, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Сергей Ковалев
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова
Менеджер по связям с общественностью
Григорий Спицын (spitsyn@mirf.ru)
Иллюстрация на обложке
Эдриан Смит

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495)730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**; сайт: **WWW.MIRF.RU**

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards «Best Magazine»
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал» 2006

Бронзовый Икар
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы 2006
Награда получена главным редактором Николаем Пегасовым

Премия имени Александра Беляева
за лучшую серию научно-популярных публикаций 2006
Награда получена редактором Михаилом Поповым

Дюрандаль
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры 2006

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте **www.mirf.ru** существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте **story@mirf.ru**, а рисунки — **art@mirf.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с DVD с доставкой на дом. Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте).

Каталог «Роспечать»
Мир фантастики + DVD: индекс 46452
Мир фантастики без диска: индекс 84195

Объединенный каталог «Пресса России»
Мир фантастики + DVD: индекс 13003
Мир фантастики без диска: индекс 11802

Каталог «Почта России»
Мир фантастики + DVD: индекс 24580
Мир фантастики без диска: индекс 10863

Зарубежная подписка оформляется через фирмы-партнеры «МК-периодика» или непосредственно в «МК-периодика» по адресу: Москва 129110, ул. Гиляровского, 39; тел. (495) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности на сайте **www.periodicals.ru**.

Последние номера журналов **«Мир фантастики»**, **«Игромания»**, **«Лучшие компьютерные игры»** и **«Mobi»** можно приобрести в онлайне: **igromania.ru/?shop**.
Информация о зарубежной подписке: **aviton-press.ru/podpiska1.html**

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 35.500.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (495) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.

СОДЕРЖАНИЕ

- Фильм на DVD: **«Космический дозор. Эпизод I»** 6
- Диск «Мира фантастики» 9

Книжный ряд 15

- Литературные новости 16
- Контакт: **Евгений Лукин** 19
- Рецензии: **Книги номера** 22
- Анонсы новых книг 40
- Жанры: **Апокалипсис и постапокалипсис** 42
- Мастер-класс: **Работа с рукописями** 46
- **Трибуна** 49
- Что почитать? 50
- Другие книги 52

Видеодром 53

- Новости киноиндустрии 54
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 55
- Рецензии: **После финальных титров** 60
- Классики: **Арнольд Шварценеггер** 64
- Новости аниме 69
- Аниме: **.hack//SIGN** 70
- Новинки видео 74
- Другое кино 77
- Что посмотреть? 78

Игровой клуб 79

- Новости компьютерных игр 80
- Лучшие компьютерные игры 81
- Новости настольных игр 88
- Лучшие настольные игры 89
- **Новости живых игр** НОВАЯ РУБРИКА 90
- Другие игры 92

Врата миров 93

- Новости вселенных 94
- Фантастические профессии: **Барды, скальды, менестрели** 96
- Художники: **Лео Хао** 102
- Итоги 2006 106

ФЕВРАЛЬ 2007

- Мир «Берсерка»: **Лаар** 120
- Далекие берега: **Империя Warhammer** НОВАЯ РУБРИКА 124
- Бестиарий: **Мутанты** 128
- Доска почета: **Героини фантастики** 134
- Информаторий 140

Машина времени 141

Хронология фантастики 142
Назад в будущее: **Галерея несбывшегося будущего 2** 143
Если бы: **Как пережить конец света** 148
Арсенал: **Тактические хитрости** 154
Кунсткамера 158

Сумма технологии 159

- Будущее — сегодня 160
- Теория: **Телевидение высокой четкости** 162
- Экспертиза 165
- Лучшая техника 166
- Полигон: **Акустика 5.1** 168
- Из жизни роботов 171
- Сети интернета 172

Зона развлечений 173

- **Федор Чешко «Лихой хмель»** 174
- **Владимир Яценко «Последний рейс»** 177
- Комната смеха: **Аркашка** 184
- Зона комикса 186
- Книжный конкурс 187
- Фантастическая викторина 188
- Почтовая станция 189

Реклама в номере

1С 7
«Альфа-книга» 41
«Волшебный Мир» 1
«Звезда» ..... вторая обложка
«Корпорация «Сомбра» 25
«Крылов» 59
«Мир Фэнтези» ..... четвертая обложка
ЗАО «Первый альтернативный контент-провайдер» 153
ИД «ТехноМир» 45, 62, 133, 161, 185
«Эксмо» 91
Nikita ..... третья обложка

Михаил Попов

Звездный путь войн
Космический дозор. Эпизод 1

Не рекомендуется лицам до 16 лет

Мир фантастики. Журнал. Смотрите на DVD-плеере или компьютере

Космическая фантастика — один из самых пародируемых киножанров. Вспомните хотя бы «Футураму», «Шестой элемент», «Космические яйца» или «В поисках галактики». Сегодня этого полку прибыло. Встречайте — достойный преемник комедий братьев Цукеров, предмет острой зависти Лесли Нильсена, блудный сын европейского кинематографа — «Космический дозор. Эпизод 1»!

Если верить современным астрономам, вселенная не бесконечна. Очень обнадеживающий факт — особенно для людей, которые всегда забывают, куда положили свои вещи.

Вуди Аллен

Давным-давно, в далекой-далекой...

Четвертый год двадцать четвертого века. Когда-то давным-давно земляне исполнили давнюю мечту фантастов, колонизировав Марс. Колонизировали и... благополучно забыли об этом. Шло время. Злопамятные марсиане создали мощную Империю Зла и решили напомнить землянам о себе. Между «колыбелью человечества» и ее колонией вспыхнула война.

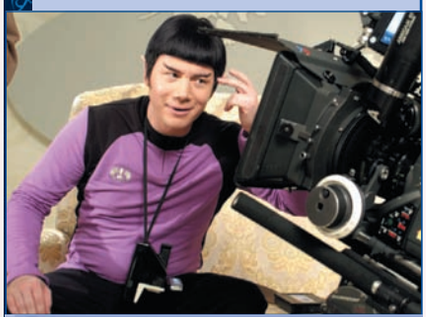
Марсианские крейсеры быстро уничтожили весь космофлот Земли и вышли на ее орбиту. Планета полностью окружена непобедимой армадой. Верховный Регулятор Марса выдвигает земной королеве Метафе (Клинг) ультиматум, требуя немедленной капитуляции. Ситуация кажется безнадежной, однако у человечества все еще есть шанс. Королева созывает чрезвычайный совет, на котором принимается решение прибегнуть к помощи сверхсекретной, до сих пор не испытанной технологии путешествия во времени.

Если врага невозможно победить сейчас, то это следует сделать раньше. Транспортное средство, способное совершать хронологические скачки, имеет несколько странную форму. Это диван. Однако именно на нем можно вернуться назад во времени и предотвратить колонизацию Марса. Сделать это предстоит специально отобранной команде супергероев. Возглавит ее бравый капитан Корк (Трамиц), в подчинении которого будут находиться инженер Шпротти (Каваниан) и первый офицер Чмок (Хербиг, режиссер фильма). Их миссия усложняется только одним обстоятельством... Все они — гомосексуалисты, думающие только о конкурсе красоты «Мисс Вайкики» (Waikiki — район Гонолулу, где, по мнению специалистов, расположены одни из лучших песчаных пляжей на Земле).

Голубая троица решила отправиться в 2004 год, чтобы уничтожить НЛО, послуживший источником технологии межпланетных перелетов. Но, как обычно бывает в таких случаях, ребята (или девочки?) слегка ошибаются. Для начала их заносит в средневековье. Потом — на Дикий Запад. Куда еще попадут эти альтернативно одаренные личности, и какие приключения их ждут?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Кличку «Бычара» режиссер заработал, играя в футбол. В его команде было слишком много Михаэлей, поэтому он всегда надевал футболку с надписью «Бык».
- Одна из дат, выставленная на таймере машине времени, — день премьеры «Космического дозора».



Нелегко быть режиссером и одновременно пародировать мистера Спока.

Ахтунг!

У «Мира фантастики» уже было одно DVD-приложение подобного рода — в мае 2006 года мы выпустили номер с комедией «Шестой элемент». Наши читатели приняли ее довольно благосклонно, ведь фантастика вовсе не исчерпывается многомиллионными голливудскими блокбастерами, режиссеры которых спотыкаются у себя дома об «Оскары». В фантастике есть место юмору, причем юмору разному. Даже такому, который не встретишь в институтах благородных девиц.

Привет, «Пятый элемент!».

Слева — режиссер, справа — сценарист. А посередине — капитан Корк.

С названием сегодняшнего фильма наши переводчики, как водится, не подкачали. Их бы фантазию — да на мирные цели! Никакого «космического дозора» в оригинале нет. Фильм называется «Космический корабль «Сюрприз»: Эпизод 1» (буква «т», стоящая в скобках, создает игру слов: raumschiff — «космический корабль» и traumschiff — «роскошное, сказочное судно»). Судя по всему, уточнение насчет эпизода было сделано лишь для того, чтобы лишний раз ткнуть пальцем в глаз Джорджу Лукасу. Планов по съемке «Эпизода 2» у немцев пока нет.

«Космический дозор. Эпизод 1» — двузвездочная во всех смыслах этого слова пародия. Во-первых, данная косми-

Я твой отец, Люк!

Бонусы к фильму

Наружная и внутренняя часть звездного такси были созданы отдельно и совмещены во время монтажа.

Малобюджетные фильмы называются так не только из-за того, что на их создание потрачено мало денег: чаще всего затраты бывают существенные. Просто в таких фильмах редко снимаются именитые актеры, гонорары которых — основная расходная статья киноленты. Поэтому в сравнении с «большими братьями» их бюджет — смехотворен. Из-за предвзятого мнения стоящие фильмы порой априори попадают в категорию «второразрядников». В «Космическом дозоре: Эпизод 1» постобработка заняла львиную долю, так же, как и воплощение различных спецэффектов. Фильм буквально напичкан различными достижениями современной компьютерной графики: без нее сложно было бы создать космический корабль «Сюрприз», межвременное перемещение, бой на поверхности планеты. Все модели перед воплощением тщательно прорисовали вручную, а впоследствии воссоздали в трехмерных редакторах. Подробнее об этом расскажут режиссер и арт-директор картины в первом бонусе «**Создание спецэффектов**».

Второй бонус — «**Создание музыки к фильму**». Именно аудио — одно из ключевых юмористических составляющих киноленты. Композитор «Космического дозора» Стефан Рааб начал работать над аудиооформлением кинокартины еще до начала съемок. В интервью Рааб признается: прочитав сценарий, он уже знал, как будет выглядеть музыкальное оформление фильма — тема «Мисс Вайкики». Но данная мелодия не стала главной темой «Космического дозора», она лишь эпизодическая и в полной мере звучит буквально перед титрами. Для создания основной композиции Dreamship Surprise пригласили известного американского поп-певца Бутси Коллинз, создавшего аранжировку к этой песне. Впрочем, наиболее известной остается третья ключевая композиция, помещенная в фильм мини-клипом: Space Taxi. На награждении премии Comet 2004 мелодия Space Taxi заняла первое место в номинации «Лучший саундтрек к фильму».

«Давай, запевай!» (сценарист и режиссер фильма на записи саундтрека).

Материалы «Мира фантастики»

Закончив с разборов полетов одной трилогии, мы решили пристально вглядеться в другую, не менее известную трилогию. Создатели «**Пиратов Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины**» немало напортачили в ходе работы над фильмом. Взять, к примеру, анахронизм, который не был замечен ни сценаристами, ни художниками-постановщиками (а историческое соответствие в первую очередь на их совести), — виселица, предназначенная Джеку Воробью. Капитан падает в открывшуюся дверцу после того, как веревку, на которой его собирались повесить, отстреливают. Но вот незадача: виселицы с открывающейся дверцей были придуманы только в 1800-х годах, т.е. несколько позже описываемых в фильме событий. Или другая ошибка, скорее связанная с дублями и последовательным монтажом. Капитан Воробей швартуется на почти затонувшем судне к пирсу и собирается ступить на землю правой ногой, даже заносит (!) ее. Однако секунду спустя мы видим, что наступает он все же на левую. Что ж, видимо, передумал, пока доплывал. Не забыли мы и об интересных моментах в фильме. К примеру: в переводе с испанского «Исла де Муэрта» значит «Остров мертвых», а «Тортуга» — «Черепаха». Но не будем вам портить впечатление от просмотра, — об остальных киноляпах и интересностях вы узнаете из видео.

Со слов режиссера, сцена, где Джек причаливает на тонущем корабле, должна напомнить зрителю конец фильма «Навигатор» 1924-го года.

1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов
EL MATADOR
Реклама
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Если это не седьмой эпизод «Звездных войн», то Лукас может подавать в суд.

ческая «сага», мягко говоря, переосмысливает сразу два фундаментальных продукта: сериал «Звездный путь» и гексалогию «Звездные войны». Во-вторых, если бы существовала шкала веры в добро и справедливость, то культурный уровень «Космического дозора» потянул бы примерно на две звезды. Его авторы даже не пытаются скрывать, что в душе они — маньяки и извращенцы, которых в детстве стукнуло по голове анатомическим атласом мочеполовой системы человека.

По чередованию гэгов в этом фильме можно сверять часы — настолько обильно они рассеяны по сценарию. Представьте себе КВН, «Аншлаг» и Comedy Club. Собрать все вместе, взболтать и поставить в сырое теплое место на несколько недель. Единой юмористической концепции у фильма нет. В этом он напоминает студенческий капустник — шутки хлещут с экрана, как из рога изобилия, однако большинство приколов никак не связаны друг с другом и рассчитаны лишь на моментальный эффект.

Поклонникам «Звездных войн» и «Звездного пути» могут быть слегка неприятны столь бесшабашные издевательства над их любимыми картинами. Как вам злой властелин-очкарик, манера речи которого напоминает мастера Йоду? А его сын, похожий на Гитлера без усов?

Космический корабль «Сюрприз» — детище противоестественной связи «Лекса» и «Энтерпрайза». С «Лексом» его роднит откровенно фаллическая форма корпуса. Интерьеры, технологии, униформа экипажа и даже имена его, простите, членов нагло содраны со «Звездного пути». Команда «Сюрприза» (сравните Surprise и Enterprise) интернациональна — взять хотя бы одного из этих безумных геев, который произошел от головозадой черепахи, а потому живет триста лет.

Здесь высмеивается Совет джедаев, пародируется королева Амидала, Хан Соло, император Палпатин, Дарт Вейдер, имперские штурмовики... Хотите отсылок к другим известным фильмам? Пожалуйста: «Пятый элемент», «Назад в будущее», «Терминатор», «Особое мнение», «История рыцаря». Все это густо разбавлено музыкальными зарисовками и даже целыми клипами.

Актеры играют если и не филигранно, то как минимум от души. Невооруженным глазом заметно, что они получают от съемок настоящее удовольствие (еще бы, ведь двое главных героев — режиссер и сценарист). Финальные титры сопровождаются нарезкой испорченных дублей. Складывается впечатление, что 90% съемочного времени актеры пытались не ржать и произносили свои реплики лишь с пятой попытки.

Михаэль Хербиг не скрывает, что он без ума от старых комедий братьев Цукеров («Аэроплан», многосерийный «Голый пистолет»). Очевидно, что «Космический дозор» пытается выступать с этими лентами в одной весовой категории, пожирая шедевры мирового кино и выставляя напоказ то, что от них осталось после прохождения по пищеварительному тракту. Туалетный юмор зачастую оказывается совершенно непотребным, грубым и низкопробным. Но не следует забывать, что, по крайней мере, один кинопроект сделал на шутках аналогичного уровня громкое имя, славу и деньги («Очень страшное кино»).

Кстати, об успехе. «Космический дозор» стал самым кассовым фильмом в истории немецкого кино, собрав у себя на родине 60 миллионов евро (при собственном бюджете в 9 миллионов). Возможно, этому способствовала демократическая родословная данной картины. После успеха вестерн-пародии «Мокасины Маниту» Михаэль Хербиг, ведущий телевизионного шоу Bullyparade, решил узнать у зрителей, комедию какого жанра они хотят получить в следующий раз: вестерн, историческое кино или космическую фантастику. В конце концов, режиссер решил не размениваться по мелочам и объединил все три темы, сняв «Космический дозор».

▩▩▩

Поначалу «Космический дозор» может показаться дубовым и пошлым, а некоторые шутки — вовсе несмешными (картина рассчитана в первую очередь на немцев и содержит отсылки, понятные лишь им). К нему следует привыкнуть. Постепенно вы замечаете, что авторы действительно здорово разбираются в космической фантастике и высмеивают даже самые малоизвестные ее нюансы. Сюжет «разогревается», дебильный юмор становится очаровательным кривлянием, а зрелищность и на удивление достойный звук не дадут вам скучать до самого финала.

НАШЕ ДОСЬЕ

Космический дозор. Эпизод 1

(T)Raumschiff Surprise — Periode 1

- **Производство**: herbX film GmbH
- **Жанр**: Циничная пародия
- **Режиссер**: Михаэль «Бычара» Хербиг («Телкохранители», «Мокасины Маниту»)
- **Сценарий**: Михаэль Хербиг, Альфонс Бидерманн, Рик Каваниан
- **В ролях**: Михаэль Хербиг, Рик Каваниан, Кристиан Трамиц, Аня Клинг, Тиль Швайгер, Скай Дюмон
- **Продолжительность:** 87 минут
- **Бюджет**: 9 миллионов евро

Падме, Республика в опасности!

Метафа объясняет рыцарям, что такое «прикладная дисциплина».

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: 700 MHz, 128 Mb RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным диском — CD или DVD. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

ВИДЕОДРОМ

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

«Шрек Третий»

«А теперь опустите меч на посвящаемого в рыцари...» — самоучитель «Рыцарство для чайников».

Трилогии — современная мода в среде киноделов. Три части «Пиратов Карибского моря», «Терминатора», «Матрицы», «Властелина Колец». Теперь та же участь постигла и всемирно любимый анимационный фильм «Шрек». Если помните, в предыдущей части зеленокожий герой познакомился со своей родней — королевской четой Дальнего-дальнего королевства. Что это значит? Правильно — он теперь наследный принц, и следовательно — будущий король. Но так ли Шрек жаждет стать монархом, как многие сильные мира сего? Нет, а значит, требуется преемник. А тут еще разговоры о наследнике... потенциальном. В общем, третья часть обещает не ударить лицом в грязь перед предшественницами. Нас ждет обилие шуток, знакомые персонажи, неожиданный финал и, конечно же, полюбившиеся персонажи. На диске — квинтэссенция весь шуток фильма — видео-анонс.

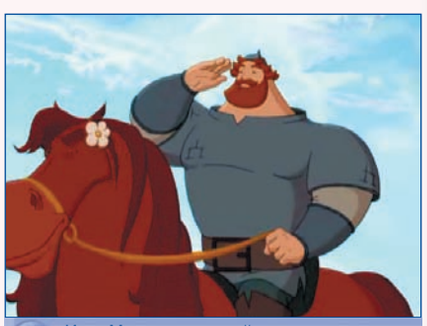
«Гарри Поттер и Орден феникса»

Ганнибал Лектер: возвращение.

Ряды видеоэкранизаций приключений молодого волшебника в очках скоро пополнятся пятым фильмом. Отходя от традиции выпускать фильм к рождественским каникулам, создатели обещают его аж в июле. Оно и понятно — работы у сценариста было очень много. Все-таки пятая книга — самая большая и продолжительная из всех вышедших романов Джоан К. Ролинг. Резать приходилось по живому, и при этом умудриться не свести все действие в фарс с немотивируемыми поступками главных героев и злодеев. Будем надеяться, что это получилось, — иначе интерес к сериалу пропадет, и следующую часть мы можем увидеть ой как не скоро. На диске — первый ролик к фильму: сплошь динамичные сцены и серьезные герои, толкающие речи. Но вот общей картины из ролика пока сложить не удается, значит, ждем второго видео-анонса. Но это еще не все, также на диске — два ролика о съемках пятой части поттерианы. В них создатели и актеры делятся впечатлениями о проделанной работе.

А также

Студия «Мельница» работает над завершающей частью трилогии о русских богатырях «**Илья Муромец и Соловей Разбойник**», показать которую обещают весной этого года. А пока ждем — можно и нужно посмотреть «дразнилку» к фильму. Новый любовный ужастик «**Кровь и шоколад**» об особенностях жизни и любви оборотней представлен на диске первым и пока единственным официальным роликом. Фильм «**Мимзи**» — этакая сказка для взрослых с Рене Зельверег в главной роли — рассказывает о судьбе художницы, работы которой оживали только для нее. Приятный ролик обещает нам не менее приятный семейный фильм. Семейные ценности в юмористической окраске — видимо, главная тема года. Сначала за них взялись создатели «Шрека», теперь — авторы «**Знакомства с Робинсами**». Потомки из будущего помогают молодому герою найти свою родню, иначе... Иначе их никогда и не будет. Фантастический боевик «**Дежавю**» и мистический триллер «**Кошмар на улице Вязов**» представлены подборкой обоев. А волшебная сказка, с легкой руки наших прокатчиков получившая название «**Новые приключения Золушки**» (Happily N'ever After), — подборкой новых постеров. Продолжение ужастика про мутантов «**У холмов есть глаза 2**» обзавелось первой «дразнилкой», надо сказать, довольно-таки необычной. Создатели полнометражных «**Симпсонов**» все еще дразнятся тем, что фильм пока не готов. Зато почти готов другой анимационный проект — «**Черепашки-ниндзя**»: первый полноценный трейлер и горизонтальный постер вы найдете на диске. И в завершение немного аниме — подборка кадров и концепт-арт персонажей нового фэнтези-сериала **Sisters of Wellber**.



Илья Муромец — герой не нашего времени («Илья Муромец и Соловей Разбойник»).

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Дракон — милашка, одно лицо со своей киноэпостасью! **(Eragon)**.

В декабре 2006 на экранах страны прошел новый блокбастер «Эрагон». Теперь у игроков появилась возможность самим испытать все трудности, с которыми пришлось столкнуться начинающему драконьему наезднику. На диске: ролик, обои и галерея кадров из игры **Eragon**.

Второй проект, основанный на киноисточнике, — продолжение шикарной стратегии от Electronic Arts, сделанной по фильму «Властелин Колец»: **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king**. Пусть события в ней и не связаны с трилогией, но все кажется знакомым — дизайнеры постарались на славу. Под знаменем короля-чародея игроку предстоит пройти нелегкий путь от правителя Ангмара до зловещего короля назгулов. На диске: подборка кадров из игры и официальный трейлер.

Баралгин — оперуполномоченный гондурасского УВД.

И, наконец, третья игра весьма необычна и выделяется на фоне остальных. «**Братва и Кольцо**» создана по юмористической пародии Гоблина на киноэпопею «Властелин Колец», а точнее, в основу взята одноименная книга. Кстати, большинство критиков признали «Братву и Кольцо» самой смешной игрой года. На диске вы найдете видео-анонс пародии, концепт-арт и кадры из игры.

В феврале мы вновь выкладываем клиент популярной MMORPG **Ragnarok.**

Продолжаем выкладывать **материалы к фантастическим играм**, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В феврале вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игростроя:

- Neverwinter Nights 2;
- Broken Sword: The Angel of Death;
- «Герои Уничтоженных Империй»;
- Sword of the Stars;
- Warhammer 40000: Dawn of War;
- Baldur's Gate 2. Одиночное прохождение;
- Rise of Nations: Rise of Legends;
- Forgotten Realms: Приют авантюриста.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевой игры Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering и прочие интересности.

Dungeons & Dragons

После необыкновенно успешной книги Fiendish Codex I продолжения, посвященного коварным дьяволам, ждали многие. В декабре Wizards of the Coast выпустила, наконец, долгожданную энциклопедию — **Fiendish Codex II: Tyrants of the Nine Hells**. На диске размещены: галерея иллюстраций из книги, географические карты, а также шесть отрывков из книги. Кроме того, вышли в свет: **Fantasic Locations: The Frostfell Rift** — продолжение серии Fantasic Locations, больше подходящей для любителей тактической части ролевых игр, и **The Shattered Gates of Slaughtergarde** — огромное игровое приключение.

Другие настольные ролевые игры

Очень солидный тролль.

Мир Тьмы (World of Darkness) — одна из самых популярных игр после D&D и G.U.R.P.S. Сегодня мы представляем подборку интересных материалов по этой системе, в частности, по новой редакции наиболее известной линейки — **Vampire: The Requiem**. На диске: обои, последние исправления и демонстрационные правила игры.

Мы продолжаем радовать любителей киберпанка. На этот раз на диске **Shockwaves** — полноценное игровое дополнение к Shadowrun, речь в котором пойдет об одной из мегакорпораций. Кроме того, вы сможете полюбоваться на иллюстрации из вступительного приключения **On the Run**.

Ну и напоследок, обзор очередной книги для Warhammer Fantasy Roleplay. Книга **The Warhammer Fantasy Roleplay Companion** не похожа на аналогичные дополнения для ролевых игр. Это почти бессистемный сборник правил и описаний различных аспектов жизни Старого Света. На диске — несколько отрывков из нее.

А также

Космические сражения в EVE порой превосходят по зрелищности звездные войны Лукаса.

Спойлеры карт последнего сета **Time Spiral**, FAQ на русском и английском языках. А также традиционную подборку по **Magic The Gathering**: русские правила, коллекцию обоев и документы *Oracle Reference* и *Comprehensive Rule*.

ККИ «**Берсерк**» представлена спойлерами всех уже вышедших сетов, списком карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедией карт с последними обновлениями базы данных и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске. По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлеры сетов «Альфа» и «Бета», правила игры и коллекцию фирменных обоев.

В завершение хотим представить вам новую ККИ, на которую создатели возлагают очень большие надежды. **EVE: The Second Genesis** основана на многопользовательской онлайновой игре. На диске: полные правила игры, арт и стартовый набор (последний требуется всего лишь распечатать на принтере и разрезать).

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные и музыкальные работы наших читателей.

Работа Александра К.

На диске вы снова найдете коллекцию эксклюзивных **фирменных «МФ»-обоев** для рабочего стола. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

Также вы найдете **четыре новых выпуска из интернет-обозревателя**, посвященного настольным играм. Над ним работают уже знакомые нам создатели журнала «Легион».

*С этого номера мы начинаем постоянное сотрудничество с интернет-порталом «**Творческая Мастерская**». Постепенно будем знакомить вас с авторами этого проекта и их работами. Но сперва пару слов о самом проекте.*

Интернет-портал «Творческая Мастерская» был запущен в декабре 2004 года группой энтузиастов, профессионально занимающихся творчеством. За время своего существования портал не только «сменил лицо» (изменился дизайн сайта), но и несколько расширил направления деятельности.

Сейчас принято много говорить на тему духовного возрождения или упадка культуры, рассуждать о патриотизме. Авторы проекта не бросаются словами, они просто высоко ценят нашу страну и ее культуру. Потому проект изначально посвящен творчеству современной России.

Основная задача проекта — создание базы данных, объединяющей творчество профессиональных современных писателей, художников, фотографов, музыкантов. В настоящий момент «Творческая Мастерская» объединила около сотни авторов, собрала сотни и тысячи произведений литературы, живописи, музыки, фотографии.

Уникальность «Творческой Мастерской» и в том, что каждый из авторов сам пожелал стать участником проекта, предоставил материалы о себе и примеры своих творений. Проект не ограничивается каким-либо отдельным направлением, но, между тем, многие авторы работают в фантастических жанрах.

Рубрика **Музыка наших читателей** представляет на ваш суд новые работы начинающих и уже опытных музыкантов. На февральском диске вы найдете произведения уже известного по прошлым номерам «МФ» композитора **Гидры**. В этот раз он представляет четыре композиции со своего нового альбома Biblio. Также на диск выложены две композиции дебютанта **COMMAN.**

Напоминаем, что ваши **музыкальные творения** вы можете присылать на электронный адрес **disc@mirf.ru**.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

Данный раздел диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

Ован из сериала .hack//.

Компьютерный и аниме-сериал .hack// в основном известен за пределами России. Его популярность можно сравнить разве что с другим игровым гигантом — Final Fantasy. В журнале — обзор самого известного из аниме-сериалов по вселенной .hack// — .hack//SIGN, на диске же — **концепт-арт персонажей**. Но это еще не все — подробнее познакомиться со вселенной вам помогут **видео-анонсы**, а для желающих оформить свой рабочий стол в стиле этого легендарного аниме — **обои для рабочего стола**.

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Новый год наступил, и самое время вновь обратиться к осенней подборке номеров. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: сентябрьский за 2006 год на CD и осенняя подборка сентябрь 2004—2006 на DVD.

А также

Электронная часть раздела **«Сумма технологий»** на этот раз представлена подборкой иллюстрированных брошюр для некоторых устройств из **«Лучшей техники»** и **«Полигона»**. Занимательный рекламный ролик «умного» будильника **aXbo** и в высшей степени оригинальное сравнение форматов *DVD* и *HD-DVD* в исполнении ребят из всемирно известной компании ***Microsoft***. И в завершение сюрприз для любителей перспективных гаджетов — видеоролики о роботе **STAIR** и музыкальной футболке из рубрики **«Будущее — сегодня»**.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас таких еще нет, настоятельно рекомендуется их установить. Мультимедиа-проигрыватели **QuickTime**, **DivX** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader** и флэш-браузер **Best Flash Player**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy**, **Crystal Player**, **Media Player Classic**, **Zoom Player**. И ставший уже необходимым проигрыватель для файлов с расширением FLV — **FLV Player**.

Тема диска

Темой диска обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного «МФ», которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на CD и DVD. Тема диска отражается не только на наполнении, но и на музыкальном и графическом оформлении CD/DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержания диска.

Окружение другое, тема все та же — фотография для мамы **(Fallout Tactics)**.

Скажи «Нет!» зеленым человечкам!

«После Третьей мировой войны жизнь не исчезнет с лица планеты, но радоваться ей будут более совершенные существа» (*Реклама Greenpeace*). Была такая старинная реклама годов 90-х, она вспоминается каждый раз, как только разговор заходит о **постапокалипсисе** и неотъемлемой его части, **мутантах**.

Если говорить о самом постапокалипсисе, то в первую очередь на ум приходит игровой сериал Fallout. В проекте описан наш с вами мир, но только такой, каким бы он мог стать, случись в мире Третья мировая. Мутанты-люди и мутанты-животные — частое явление в **Fallout**. Взять, к примеру, браминов — это мутировавшие не то коровы, не то яки. Основное их отличие от хорошо знакомых нам травоядных — наличие двух голов вместо одной. Или другой пример — гекконы, агрессивные хладнокровные ящерицы, превзошедшие в интеллектуальном плане всех своих предков. Говорить о мутантах, встречающихся в игре, можно долго, но гораздо интереснее самим окунуться в мир послевоенной утопии. В этом поспособствует **демоверсия** первой части, которую найдут на диске обладатели DVD.

Вторая часть сериала — **Fallout 2 —** продолжила сюжетные линии, начатые в первой. Мир изменился, люди и мутанты научились адаптироваться к новой жизни. Цивилизация стала потихоньку вставать на ноги, «новые люди» нашли свое место в жизни, получили признание. Шапочно познакомиться с продолжением легендарного сериала вам помогут **кадры из игры**, а узнать в общих чертах о второй части — **демо-ролик**.

После двух удачных игр продолжение ждали. И дождались, но только не того, что хотелось: **Fallout Tactics** показал, что кашу можно испортить и маслом, и руками. Классический пример: хотели сделать как лучше, а получилось — как всегда. На диске — **кадры из игры**, **концепт-арт** и **демоверсия** игры (на DVD). И по всем трем частям — большая **коллекция обоев**.

Ожидание канонической третьей части затянулось, и в свете этого разработчики подсуетились, дабы интерес к проекту не иссяк окончательно. В скором времени в свет выйдет настольная ролевая игра с гордым именем **Fallout Paper and Pen**, основанная на системе d20. **Отрывок из книги** поможет вам ознакомиться с тем, что хотят реализовать создатели, а **несколько иллюстраций** и **обложка** наглядно продемонстрируют графическую составляющую книги. И в качество бонуса — подборка из почти двух десятков «**шкурок**» для самого популярного проигрывателя **Winamp**, выполненные по мотивам вселенной Fallout.

Мы намерено не включили в подборку материалы о мутантах во вселенной Marvel. Их мутанты — это или супергерои, или суперзлодеи, но никак не обычные обитатели постъядерного мира. Вместо этого мы подобрали информацию о проектах, которые связаны с войной и ее последствиями. Сериал **Mutants Chronicles** сейчас находится на стадии создания; активно ведутся съемки, но информацией кураторы проекта практически не делятся. Специально для наших читателей мы все же разыскали **семь отрывков** о том, как создавались декорации, сценарий, раскадровки и другие столь необходимые в кинопроизводстве вещи.

Самыми плодовитыми в плане мутаций и последствий военных действий стали азиаты. На диске ищите ролик и галерею постеров к фильму **The Host**, научно-фантастическому ужастику о превратностях жизни помеси динозавров и монстров из Resident Evil в странах востока. Мутантам очень хочется кушать, а обычным людям явно не хочется становиться обедом. Но добро в результате все равно восторжествует.

И как всегда — первыми съедают самую красивую **(The Host)**.

БИБЛИОТЕКА

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, размещаемые на диске. «Библиотека» технически устроена иначе, чем остальные разделы диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

Творчество наших читателей

Темы нынешнего литературного раздела — государство и чувство вины, люди и то, во что они превращаются, ИскИны и перемещения во времени, войны и военнопленные, животные обыденные и фантастические.

Федор Палигин *в произведении* ***«Волшебный фонарь Аладдина»*** *излагает новую версию того, что произошло с известным героем восточных сказок. Ничего сказочного, просто не лучший телепортатор и сломавшийся ИскИн базы хроноспасателей. А* ***Анна Никольская («2007»)*** *рассказывает, как изобретатель Кулибин выкрал из библиотеки имени Ленина чертежи Герберта Уэллса и сконструировал машину времени, а потом вместе с Хармсом отправился в будущее — почти в Бобруйск.*

И вновь об ИскИнах — ***Григорий Дерябин («Один на миллион»):*** *о том, как невыносимо порой они улучшают жизнь. В замечательном, ориентированном на благо людей государстве. А* ***Денис Руденко*** *пишет о жуткой жизни (или страшном сне) человека, которого государство любит и хранит (****«56421194»****). Ну, по крайней мере, так гласит официальная идеология. Герой и не возражает даже... Впрочем, не всегда и дела протестующих улучшают ситуацию (****Андрей Черфас «Кокобол»****): чего не могли предусмотреть ни прекрасный ученый, ни лучший его ученик-космолетчик, старавшиеся спасти свой народ от рабства, — того, что в других местах будет ничуть не лучше...*

*Впрочем, не всегда дела внутригосударственные так трагичны. Удивительные дела могут происходить в уездном городе N... то есть, простите, в небольшом городе Н-ске (****Michael Во «Унидент»****). Например, все обзаведутся хвостами. И все — разными... И совсем по-иному идут дела в государстве, ежели введены справедливые законы (****Стейн Девет «Дуэльный кодекс»****). Вот, например, о телесных наказаниях. Особенно ежели они выполняются.*

*Законы, законы... Следуя законам магии, превращается в чудовище принц, обреченный на это (****Стейн Девет «Одиннадцатая ночь»****), — а во вполне заурядном человеке, которому довелось стать отвратительной нежитью, вопреки всем законам остается что-то человеческое (****Александр***

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДИСКА «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: 200 MHz, 64 Mb RAM, современный CD/DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на DISC@MIRF.RU.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- *Новинки D&D: Complete Scoundrel*
- *Тема диска: Everquest*
- *Творчество наших читателей*

Тема диска
- кадры из аниме и концепт-арт

Fallout
- демоверсия Fallout
- видеоанонс Fallout 2
- демоверсия Fallout Tactics
- обои
- «шкурки» для WinAMP

Serial Mutants Chronicles
- ролики о создании

The Host
- видеоанонс

Видеодром
- кадры из игры

Шрек Третий
- видеоанонс

Братва и Кольцо
- видеоанонс
- кадры из игры
- концепт-арт

Симпсоны
- видеоанонс

Гарри Поттер и Орден Феникса
- видеоролик
- видео о создании

Илья Муромец и Соловей-Разбойник
- ролик

Кровь и шоколад
- киноролик

Дежа вю
- обои

Мимзи
- видеоролик

Новые приключения Золушки
- постер

Знакомство с Робинсонами
- видеоролик

Кошмар на улице Вязов
- обои

У холмов есть глаза 2
- видеоролик

Черепашки ниндзя
- видеоролик
- постер

Sisters of Wellber
- обои

Компьютерные игры

Eragon
- видеоанонс
- кадры из игры

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2: The Rise of the Witch-king
- видеоанонс

Братва и Кольцо
- видеоанонс
- кадры из игры
- концепт-арт

Ragnarok
- клиент игры

Руководства и прохождения
- видеоролик
- видео о создании

Илья Муромец и Соловей-Разбойник
- ролик

Кровь и шоколад
- киноролик

Дежа вю
- обои

Мимзи
- видеоролик

Новые приключения Золушки
- постер

Настольные игры

Dungeons & Dragons
- Fiendish Codex 2: Tyrants of the Nine Hells
- Fantastic Locations: The Frostfell Rift
- The Shattered Gates of Slaughtergarde

Magic The Gathering
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- Oracle Reference
- обои

Берсерк
- правила
- спойлеры
- список карт профессиональных колод
- онлайн-клиент
- флэш-ролик
- оффлайн-энциклопедия

Небожители
- правила
- спойлеры
- флэш-ролик
- обои

Warhammer Fantasy Roleplay
- The Warhammer Fantasy Roleplay Companion

Shadowrun
- On the Run
- Shockwaves

Vampire: Requiem
- демонстрационные правила
- Errata
- обои

EVE: The Second Genesis
- полные правила игры
- концепт-арт
- стартовый набор

Быставодочный зал

Обои «Мира фантастики»

Журнал «Легион»

Работы участников проекта «Творческая мастерская»

Работы наших читателей

Музыка наших читателей

Рубрики журнала

.hack//
- видеоролики
- обои
- концепт-арт

Будущее — сегодня
- музыкальная футболка CSIRO T-Shirt

Полигон
- акустическая система BBK MA-2000S
- акустическая система 5.1 Microlab H-500

Из жизни роботов
- STAIR — видеоролик

Лучшая техника
- цифровая фоторамка Philips 7FF1WD
- будильник aXbo SPAC

Теория
- Microsoft Xbox 360 HD-DVD
- Sony LocationFree

Архив «Мира фантастики» — осень

Все для компьютера

Adobe Acrobat Reader

Best Flash Player

DirectX

DivX

K-Lite Codec Pack

QuickTime

Windows Media Player

WinAMP

WinRar

FLV Player

Подборка медиа-проигрывателей на все случаи жизни

Библиотека

Помощь по диску

Информация о диске

Рассказы наших читателей

Основы Magic The Gathering

***Васин «Жизнь вурдалака»**). Вопреки всему, сдруживаются рыцарь и дракон (**Измаил Сидор-Оглы «В ожидании климакса»**), а советы сфинкса спасают жизнь (**Наталья Голованова «Возвращение из Эдема»**).*

*Впрочем, спасение жизни не стоит делать целью всей жизни (**Виктор Шибанов** и **Сергей Белоусов «Жизнь в конверте»**). Можно бежать, не веря родным. Можно из суеверного страха не смотреть в письмо, определяющее судьбу. Но что это за жизнь?*

*Некоторые произведения — как будто из прошлого. В прекрасном рассказе **«История явления святого Вульперия или Оборотень в монастыре»** (автор **Карвелл Лихтенштеец**) — неторопливая, почти средневековая речь о странном лисе-монахе, и о жизни его среди людей. А **«Темная вода» Паоло Эсэ** — это, скорее, конец 19-го — начало 20-го века: много тайн скрыто в тропических лесах, и судьба многих, попавших туда, так и останется неведомой — ведь кто поверит немногочисленным очевидцам, даже если те и расскажут невероятное?*

*Немного о том, чего не надо делать и в какие ситуации не стоит попадать. Рассказ **«Плюшевый медвежонок» Геннадия Ануфриева** — о том, как опасно избавляться от старых детских игрушек. А **«Деньги-денежки» Michael'a Во** — о довольно-таки дорогой халяве. Александру Привалову, помнится, достался неразменный пятак — и то хлопот хватило. А герою этого рассказа достался неразменный кошелек...*

*И уж в любом случае надо помнить о цене, которую приходится платить. Эксперименты на военнопленных — не редкость. В том числе — и смертельные. Но за свои дела приходится отвечать (**Алекс де Клемешье «Пищевые отравления»**). А уж насколько высока может быть цена того, что поддался минутному импульсу... Невыносимое чувство вины — за смерть (**Алекс де Клемешье «Словно муха»**).*

*Однако будьте внимательны. Просто удивительно, какую прекрасную коммерцию можно сделать маленькому слабому существу на чувстве вины у других (**Олег Пелипейченко «Просто сказка»**). Не поддавайтесь, вас обманывают!*

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о составителях диска и стандартный блок статей о Magic The Gathering.

*Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» теперь заведуют **Иван Шелуханов** и **Олег Феоктистов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *ФЕВРАЛЬ* 16

Контакт: *ЕВГЕНИЙ ЛУКИН* 19

Один из самых ироничных фантастов России, мастер-стилист, поэт и исполнитель собственных песен беседует с «Миром фантастики» о том странном переплетении реальности и вымысла, которое мы называем жизнью.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 22

Прежде всего, вы прочитаете о лучших романах Дэна Симмонса — классическом «Гиперионе» и вышедшем недавно «Олимпе». Также вас ждут новые книги Андрея Белянина, Макса Фрая, Виталия Зыкова, Питера Страуба, Саймона Грина и первый в истории «МФ» обзор манги.

Новинки издательств 40

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Фантастические жанры:
АПОКАЛИПСИС И ПОСТАПОКАЛИПСИС 42

Как настанет конец света? Придет ли он из космоса или станет следствием человеческой небрежности? Что случится потом? Сможет ли человечество выжить? О том, как отвечали на эти вопросы писатели — в обзоре Бориса Невского.

Мастер-класс: *РАБОТА С РУКОПИСЯМИ* 46

Ника Батхен — руководитель семинара по работе с рукописями, который прошел на «Зилантконе 2006» — раскрывает секреты подготовки ваших фантастических произведений к предоставлению их в издательство.

Трибуна: *ФАНТАСТИКА НА БРИТАНСКИХ ОСТРОВАХ* 49

Сегодня у нас заморский гость: англичанин **Джонатан Коуи** рассказывает, как обстоит дело с фантастической литературой в его стране.

Что почитать? 50

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU.

Другие книги 52

Борис Невский, Анатолий Гусев

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Литературоведение как симптом

У поклонников НФ появилась возможность в очередной раз пополнить библиотеку рядом книг, посвященных фантастике в литературе и кино. Издательство «***Фаланстер***» выпустило сборник культурологических, философских и политологических работ «**Дозор как симптом**», рассматривающих с разных точек зрения фильмы «Ночной дозор» и «Дневной дозор». Среди авторов — Борис Гройс, Павел Пепперштейн, Александр Секацкий, Виктор Топоров. Ранее уже выходили подобные сборники, посвященные «Матрице», «Властелину Колец» и другим лентам, но отечественному фантастическому фильму культурологи уделили столько внимания впервые.

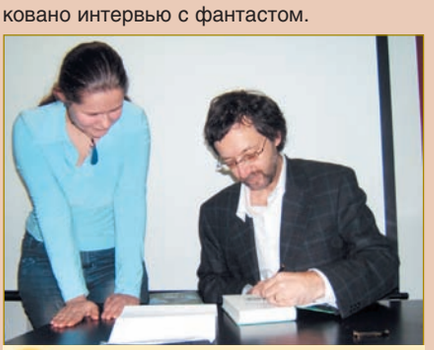
Не обошел вниманием фантастику в двухтомном справочнике «**Русская литература сегодня**» и *Сергей Чупринин*, главный редактор литературного журнала «Знамя». В двухтомник вошли биографии Кирилла Бенедиктова, Александра Громова, Олега Дивова, Марины и Сергея Дяченко, Александра Зорича, Евгения Лукина, Сергея Лукьяненко, Николая Перумова, Вячеслава Рыбакова, Михаила Успенского и других писателей-фантастов, а также статьи о жанровых премиях и отдельных направлениях фантастики. Несмотря на неполноту и случайность выборки (автор, впрочем, и не претендует на всеохватность), работа представляет несомненный интерес как пример взгляда на НФ компетентного и непредвзятого профессионала, специализирующегося на анализе мэйнстрима.

В Липецке продолжают выходить библиографические издания, составленные *Сергеем Соболевым*. Появились брошюры «**Филип Дик: библиография. Список публикаций на русском языке с 1958 по 2006 годы**», «**Евгений Лукин, Любовь Лукина: некоторые материалы к библиографии**» и «**Андрей Лазарчук: некоторые материалы к библиографии**». В библиографиях перечислены не только отдельные издания, но и публикации в периодике, интервью писателей, а также статьи и рецензии, посвященные их творчеству. С электронной версией брошюр по-прежнему можно познакомиться на интернет-странице ***s3000.narod.ru***.

Гай Кей в России

Гай Гэвриел Кей.

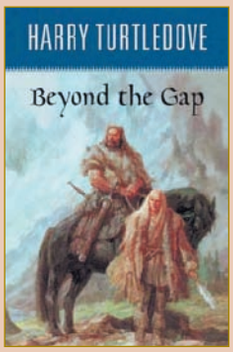
В конце ноября Россию посетил один из ведущих авторов исторического фэнтези канадец **Гай Гэвриел Кей**. По приглашению издательства «***В. Секачев***» и посольства Канады фантаст принял участие в работе книжной выставки ***Non/Fiction*** и встретился с читателями в Москве и Санкт-Петербурге. На московской встрече создатель «Гобеленов Фьонавара» и «Сарантинской мозаики» рассказал на примере книги «Тигана» о том, насколько по-разному его творчество воспринимается в США и в нашей стране. Особенный интерес у читателей вызвала совместная работа Кея с Кристофером Толкином над подготовкой к изданию «Сильмариллиона». Международно признанный писатель, в России Гай Кей пользуется особой популярностью: на русском языке вышли всего его романы. А в одном из ближайших номеров «Мира фантастики» будет опубликовано интервью с фантастом.



Встречи завершились традиционной раздачей автографов.

Фотографии Ксении Аташевой.

Фэнтезийные эпопеи



В феврале в США выйдет новое фэнтези **Гарри Тертлдава** — «*За пределами Расщелины*» (Beyond the Gap). Граф Гамнет Тиссен — младший отпрыск семьи правителей дряхлеющей Рамсдалианской Империи. Графская столица Нидарос находится на севере, на границе Великого Ледника. Правда, в последние годы льды отступают все дальше. Однажды в город прибыл Трозамунд, предводитель племени визиготов, промышляющих разведением мамонтов. Он привез странные вести: в массиве гигантского ледника открылась расщелина, ведущая на ту сторону, где лежат другие земли с невиданными животными и чужими людьми. Древние предания гласят, что за ледником боги спрятали Золотую Святыню, хранящую благополучие этого мира. Дорога к Святыне открыта? И граф Гамнет с несколькими спутниками отправляется в опасное путешествие...

Глен Кук продолжает цикл «*Тирания Ночи*» романом «*Повелитель королевства тишины*» (Lord of the Silent Kingdom). Элс Тэг, который под именем Пайпера Хэхта стал командующим воинством Патриарха Запада, оказался в самом центре интриг и заговоров. Патриарх и его приспешные, светские властители и молодой император Лотар — все стремятся урвать кусок пожирнее в свалке за власть и влияние. Священный Поход против Востока, откуда со шпионской миссией прибыл Тэг, вот-вот готов разразиться. А тут еще древние боги то и дело вмешиваются в борьбу людей, путая все расклады... Цикл выходит в «***АСТ***».

«***Ткачи войны***» (Weavers of War) — пятый роман фэнтезийной эпопеи **Дэвида Коу** «*Ветры Фореланда*». Таинственный Душан наконец выходит из тени. Ведомые им куирси — представители древней расы, некогда побежденной людьми, — вновь собираются вернуть главенство в мире, пусть ценой этому будет океан крови. Однако не все куирси хотят вступить на путь войны. Некогда цикл начинал выходить на русском, но затем притормозил. Навсегда ли?

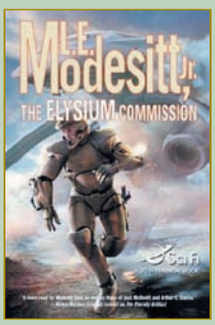
Космические интриги

Роман **Элизабет Мун** «*Командное решение*» (Command Decision) — четвертый том космооперы «*Война Ватты*». Продолжаются опасные приключения девушки Кайлары, отпрыска магнатской семьи Ватта, которая из-за нелепой случайности не смогла воплотить в жизнь заветную мечту — стать офицером военного Космофлота. Героиня всего лишь оказалась на капитанском мостике устарелого судна торговой флотилии ее отца. Успешно показав себя в первых экспедициях, Кайлара оказывается перед лицом новой опасности — неизвестные силы уничтожили ее родителей и большинство родичей. Более того, Кайлару необоснованно обвиняют в пиратстве. Впереди ее ждут смертельные битвы и изощренное предательство...

Deliverer **Кэролайн Дж. Черри** — девятая книга космической эпопеи про Чужестранцев. Огромный корабль с колонистами потерпел крушение на неизвестной планете, где обитали несколько народов. Земляне и их потомки сумели найти себе место в этом мире, хотя навсегда остались для враждебно настроенных аборигенов Чужестранцами. Как водится, в цикле Черри основное внимание уделяется не столько приключениям, сколько проблемам Контакта с чуждым разумом и сосуществования разных культур.

Джеймс Хоган — известный мастер традиционной НФ, к которой относится и его новый роман «*Отзвуки чужого неба*» (Echoes of an Alien Sky). Прошло 18 лет после начала освоения опустевшей Земли венерианскими колонистами. Ученый Кайл Риин присоединяется к команде археологов, которые пытаются разобраться в истории загадочной расы землян, сгинувшей неведомо куда. В странствиях по закоулкам разрушенной цивилизации Кайл встречает биолога Лорили, которая пытается обосновать странное сходство между некоторыми земными и венерианскими формами жизни. Лорили выдвигает теорию, что предками обитателей Венеры были женцы с Земли. Однако земная цивилизация угасла за много веков до появления разумной жизни на Венере. Разгадка оказывается неожиданной и страшной. В итоге Кайлу и Лорили приходится бороться не только за свои теории, но и за жизнь...

Лиланд Экстон Модезитт после некоторого перерыва вернулся к НФ новым романом «*Расследование по Элизиуму*» (The Elysium Commission), действие которого происходит в мире будущего, стоящем на грани катастрофы. Гений-ученый с планеты Деванта создал карманную вселенную, смежную с нашей, и возвел на одном из ее планетоидов утопический город. Но для кого? И почему дорогостоящие исследования финансирует галактический король преступного мира? Возможно, новая вселенная способна стабилизироваться, только поглотив часть нашей? Герой романа — отставной военный спецагент Блэйн Донн — нанят влиятельными политиками для расследования этой истории. Чем далее продвигается Донн, тем неотвратимее становится большая межзвездная война... У нас Модезитт издается в «***АСТ***».



Поле битвы — История

Второй том цикла исторической фантазии **Стивена Бакстера** «*Гобелены Времени*» — «*Завоеватель*» (Conqueror). Римская Империя периода упадка. Осуществлению ужасного Пророчества пытаются помешать разные люди изо всех слоев общества. Удастся ли им предотвратить гибель цивилизации? Книги Бакстера обычно выходят в «***Эксмо***».

«*Под градом клеветы*» (By Slanderous Tongues) — третий том исторического фэнтези **Роберты Геллис** и **Мерседес Лэки**. Действие происходит в Англии кровавых времен Реформации, однако за всеми историческими событиями скрывается борьба двух группировок сидхов — тайных жителей Британии. Видаль Дху, главарь темных сидхов, которые питаются страданиями невинных, сделал ставку на принцессу Марию, надеясь ее руками разжечь пламя над Англией. Его противники связывают все надежды с юной Елизаветой... Учитывая, что к третьей книге действие доползло лишь до правления Эдуарда VI, соавторы напишут еще романа три-четыре, прежде чем доберутся до развязки.

Любителям странного

Британец **Хэл Данкан** написал только одну книгу, однако его уже включают в число самых ярких фантастов 21 века. Цикл «*Книга Всех Времен*» — эпическая история битвы за контроль над Пергаментом, великим царством Вечности, в котором наш мир является всего лишь строчкой. В центре противостояния легионов Ада и Рая оказываются двое — ирландский ангел-изгой и девушка-бродяжка, которые узнают, что битва ведется отнюдь не во имя высоких идеалов. Божественные и дьявольские великие планы не при чем, война началась из-за амбиций наиболее радикальных группировок Небес и Преисподней, а несчастное человечество — лишь разменная монета на чужом пиру. Увы, но в этой великой войне нет благородных героев, которые сражаются во имя Добра. Нет и темных лордов, пытающихся уничтожить мир. А если такие и имеются, то непонятно, кто из них кто... И боги, и люди — всего лишь пешки, жалкие узники собственной гордыни, тщеславия, амбиций. В феврале 2007 выходит второй роман цикла — «*Чернила*» (Ink). А первая книга, «Пергамент», стараниями «***Эксмо***» и «***Домино***» готовится к появлению в России.

Еще один яркий англичанин **Чайна Мьевиль** известен нестандартными фэнтезийными и мистическими романами. И вот Мьевиль решил попробовать силы в детской фантастике. Его новая книга *Un Lun Dun* — фэнтези о мире, где дома могут встать и пойти, куда окна глядят, одежда растет на деревьях, а у автобуса есть лапы, как у ящерицы. Но, несмотря на подчеркнуто детский антураж, по стилю и содержанию роман Мьевиля скорее относится к юношеской фантастике. Лондонская школьница Занна Мун обнаруживает, что какие-то странные взрослые то и дело останавливают ее на улице и называют Избранной. А потом Занна и ее лучшая подруга Дибба находят Дверь, ведущую в иной, магический Лондон, населенный странными созданиями. Волшебному миру угрожает опасность — ядовитый смог, проникающий из нашей реальности. Прибытие Занны встречают с восторгом: Избранная из Пророчества здесь, спасение близко! Однако первое столкновение героини с ядовитым туманом оканчивается плачевно для нее. Впереди у героев много приключений и опасностей... Мьевиль в своем репертуаре. Ярый социалист даже в детской книге не устоял перед соблазном разоблачить некомпетентность, коррумпированность и бюрократизм властей. В книге есть жестокие террористы, безответственные богатеи, безнравственные журналисты, замшелые учителя. Но кто сказал, что детская книга должна быть свободна от реальности? Любопытно, что сначала роман Мьевиля появится в США, и только через пару месяцев — на родине писателя. В России Мьевиль печатается в «***Эксмо***».

На волнах мэйнстрима

29 ноября в рамках ежегодной московской книжной выставки ***Non/Fiction***, посвященной интеллектуальной литературе, состоялся круглый стол «*Вторжение фантастики на территорию мэйнстрима: Мода или Новая литература?*», подготовленный издательством «***Форум***». Участниками встречи стали писатели Мария Галина, Далия Трускиновская, Александр Громов, Олег Дивов, Леонид Кудрявцев, Дмитрий Скирюк, Дмитрий Володихин, критики Владимир Березин, Александр Ройфе, Евгений Харитонов, Николай Калиниченко, Сергей Шикарев, Василий Владимирский, переводчик Александр Гузман и многие другие. Так называемый мэйнстрим был единолично представлен писательницей Ольгой Славниковой, недавно вышедшей в финал премии «Большая книга» с фантастическим романом «2017». Круглый стол свелся к тому, что его участники в очередной раз поделились друг с другом своими взглядами на проблему, — зачастую основанными на искаженной и непроверенной информации.

Мария Галина и Ольга Славникова.

Лукьяненко FM

Продолжается наступление фантастики на российских радиослушателей. С 20 ноября 2006 года в эфире «***Радио России***» (97,6 FM) звучит новый проект под названием «*Фантастическая проза Сергея Лукьяненко*». 14-минутная передача выходит в эфир в 12:10 и повторяется в 17:10. Первым вышедшим в радиоформате рассказом стало «Фугу в мундире», зачитанное на протяжении трех серий. Уже проанонсирован ряд рассказов и радиопьеса «Вся эта ложь». Учитывая неослабевающую любовь Лукьяненко к «малой форме» и число созданных писателем новелл, можно предположить, что материала творческому коллективу передачи хватит на много лет плодотворной работы.

С писателем беседует Владимир Ларионов

«ИСКАЖАЯ ИСКАЖЕННОЕ»

РАЗГОВОР С ЕВГЕНИЕМ ЛУКИНЫМ

Что запоминается при знакомстве с книгами этого писателя? Лаконичный, но емкий язык, умение под необычным углом взглянуть на обычные жизненные ситуации... Один из самых ироничных российских фантастов, мастер короткой формы, виртуоз слова Евгений Лукин в гостях у «Мира фантастики».

«Нет ничего фантастичнее обыденности»

Евгений Юрьевич, как вы пришли в фантастику? И почему — в фантастику?

В фантастику я пришел 5 марта 1950 года. Проще говоря, родился. Долгое время жил, учился и работал, не подозревая, что живу, учусь и работаю в фантастическом мире. Слова Достоевского о том, что нет ничего фантастичнее обыденности и что истина в России имеет характер вполне фантастический, искренне считал парадоксами. Потом все кажущееся действительностью (в том числе и Советский Союз) затрещало по швам — и стало окончательно ясно, что классик не шутил. Точно так же, как лягушка видит лишь движущиеся предметы, мы прозреваем исключительно во время перемен. Потом опять слепнем. Но мне повезло. Я не только не смог срастись с нынешней небывальщиной, которую мы опять называем реальностью, — всматриваясь в нее, я понимаю, что и тот, ушедший, мир был не менее невероятен. Одна фантастика сменила другую — всего-то делов.

Таким образом я попутно ответил и на второй ваш вопрос: некуда было больше прийти.

А если говорить о фантастике как о литературном жанре?

То есть о словесном ее отражении... Понимаю. Собственно, что такое реализм в наименее мерзком его варианте? Попытка придать правде какое-никакое правдоподобие. Если же автор выдает правду в неприкрашенном виде (а она, как правило, неправдоподобна), то такое произведение называется фантастическим. Приведу старое мое определение: реальность — это фантастика, к которой успели привыкнуть.

Вы сразу стали писать прозу?

Нет. Сначала, как водится, были стихи. Первый фантастический рассказ написан в соавторстве с моей первой женой Любовью Лукиной (ныне, увы, покойной), причем довольно поздно — нам уже стукнуло по 25 лет. Причины? Во-первых, осточертело то, что принято называть окружающей действительностью, во-вторых, хотели попробовать силы в прозе. Кроме того, как говаривал Вадим Шефнер, фантастика — продолжение поэзии иными средствами.

Несколько лет пластали реальность скальпелем фантастики в свое удовольствие. А в 1981 году газета «Вечерний Волгоград» сочла возможным опубликовать нашу первую повесть «Каникулы и фотограф», и семейное хобби стало профессией — взялись за писанину всерьез. Стихи-то наши в ту пору никто бы напечатать не взялся: пафоса в них было маловато. Рефлексия одна да критиканство.

На вас повлияли какие-то книги, прочитанные в детстве?

Почему только в детстве? Они и сейчас влияют. Хотя в последнее время предпочитаю не читать, а перечитывать. Читаешь-то книгу, а перечитываешь-то себя.

А что интереснее всего перечитывать?

Книги, поначалу казавшиеся отвратительными, а потом ставшие любимыми. Впервые со мной такое приключилось в 1962 году, когда я с ужасом дочитал украденную из детской библиотеки «Попытку к бегству». Стругацкие попросту раскололи мой детский мирок, объяснив на пальцах, что добро не вознаграждается. Мало того, если некто пытается творить добрые дела, от него потребуют все, что есть, включая жизнь. А лет через двадцать та же история повторилась с «Улиткой на склоне».

Это, кстати, касается не только фантастики и не только художественной литературы. Попал мне как-то в руки томина «Речи выдающихся русских юристов». Читал взахлеб, пока не наткнулся на несколько речей по одному и тому же уголовному делу. Одна убедила меня в полной невиновности подсудимого, другая — в полной его виновности. Был настолько

возмущен, что бросил читать. Сейчас перечитываю с каким-то даже извращенным наслаждением.

Как вы писали вместе с Любовью Лукиной?

Проговаривали каждую фразу вслух. Доведя ее до кондиции, заносили на бумагу и приступали к следующей. Чудовищно трудоемкий способ. Потом мы от него частично отказались: один соавтор, скажем, набрасывал свой вариант эпизода, другой правил и т. д. К декламации прибегали только в наиболее сложных случаях. По-разному, короче, работали.

Вопрос, наверное, неделикатный... Как вы перенесли потерю соавтора? Что помогло вам не сломаться, сохранить творческий потенциал?

Соавторство распалось за несколько лет до смерти Белки*. Видимо, она просто устала собирать истину по кусочкам и решила обрести ее сразу и целиком — ушла в религию. Фантастика представлялась ей тогда чуть ли не дьявольским наущением. И я именно сломался: около года корпел над первым своим рассказом («Словесники»), потом долго боялся показать его кому-нибудь, не то что предложить в печать, настолько был в себе не уверен. Начинать-то пришлось с нуля.

С уходом соавтора что-то ушло и из ваших произведений?

Такое впечатление, что ничего не ушло. Сравниваешь прежние вещи с нынешними: тот же язык, те же приемы, тот же круг тем. Иногда кажется, что по-прежнему пишу в соавторстве, причем именно так, как мы начинали. До бесконечности курочу и шлифую каждый абзац на мониторе и беспрерывно бормочу. Будь я мистиком, непременно сделал бы из этого далеко идущие выводы.

* Студенческое, а затем и семейное прозвище Любови Лукиной.

Действительность фантастичнее любой фантастики, надо всего лишь повнимательнее оглядеться. Когда именно писатель стал замечать абсурдность окружающего нас реального мира? Беседа зашла о прошлом...

«Покидал школу с не запудренными идеологией мозгами»

Когда-то вы были школьным учителем в деревне. Я знаю, что это такое: нехватка преподавателей, учебных пособий, маленькая зарплата, тупые ученики. Может быть, вспомните какую-то историю из учительского прошлого?

Будучи учеником, я ненавидел школу, ставши учителем, возненавидел ее еще сильнее. За год работы в сельской восьмилетке с нестерпимой ясностью понял, что к воспитательному процессу меня подпускать нельзя на расстояние броска из пращи. Причин тому чертова прорва, но главная — не умел и не умею командовать людьми. В ту пору я любил сочинять автоэпитафии, что уже само по себе говорит о многом. Ну, например:

Он занимался околотом груш.
Он в рифму стрекотал —
что твой кузнечик.
Он искалечил сотню детских душ.
Он честен был.
Он больше не калечит.

Об уровне моего педагогического мастерства лучше всего свидетельствует следующая история. Однажды мне надоело, что рыжий зеленоглазый двоечник с последней парты упорно пишет в диктантах «учицца» и «трудицца». Оставил я его после уроков, подробно растолковал, где пишется «-тся», где «-ться». И в следующем диктанте смышленый мальчуган порадовал меня словами «птиться» и «учениться».

Досье: Евгений Лукин

Евгений Юрьевич Лукин родился в 1950 году в Оренбурге. В 1972 окончил Волгоградский педагогический институт, год проработал преподавателем. Автор сборников фантастической прозы (в соавторстве с Любовью Лукиной) «Когда отступают ангелы», «Пятеро в лодке, не считая Седьмых», «Шерше ля бабушку», «Петлистые времена», «Не будите генетическую память». После смерти супруги пишет один. Издано более тридцати книг Лукина, в том числе несколько поэтических сборников. Произведения писателя переводились на многие языки, включены в 100-томное издание «Библиотека отечественной классической художественной литературы», предназначенное для российских школ. Член Союза писателей России (с 1992), лауреат «АБС-премии», премии им. И.Ефремова и многочисленных жанровых наград — их у Лукина несколько десятков. Живет в Волгограде.

Судя по нескольким вашим песням на диске «Дым Отечества» (крик души пропадающего в сельской глуши выпускника пединститута), тот период был для вас кошмарным...

Не все так просто. Песенки-то — шуточные, как бы сейчас выразились, прикольные. Что же касается «крика души», то он был написан еще до распределения, по рассказам бежавших из деревни выпускников. Мы с Белкой тогда только-только поженились, и радость семейной жизни в какой-то степени заслонила свинцовые мерзости педагогики. Тем не менее я еле-еле дотянул до конца учебного года, после чего меня призвали в армию — рядовым, поскольку военной кафедры в пединституте не водилось. И, представьте, от действительной службы в СА у меня осталось гораздо больше светлых воспоминаний, нежели от работы в сельской школе.

Где, кстати, служили?

В Янгиюле (это под Ташкентом). Подробности — в повести «Вторжение». Если не считать появления нарочито американистых монстров, там все описано довольно верно, местами даже настоящие фамилии сохранены. Единственная неточность: умышленно смешаны черты двух ракетных комплексов. Это чтобы не рассекретить. Цензура в ту пору очень не любила, когда что-нибудь рассекречивают.

А сам Женя Лукин в детстве был хорошим учеником?

Терпеть не мог все предметы скопом. Дело в том, что читать я выучился самостоятельно, по кубикам с буквами, когда мне было четыре года. К семи годам, затрепав детские книжки до дыр, проглотил, не жуя, Пушкина, Гоголя, «Русский народный эпос» под редакцией Водовозова. Многое знал наизусть. Прочтя раз стихотворение, мог его продекламировать. Сам рифмоплетствовал. Естественно, что учительница первая моя Луиза Ивановна (светлая ей память!) сочла такое положение непорядком и заставила читать по складам. Так я и не уразумел, зачем это было надо. В итоге, посаженный на тройки и двойки, учебу я забросил, за что очень благодарен учительнице. В то время как все прочие успевали за десять лет люто возненавидеть того же, скажем, Гоголя, я покидал школу с нежной любовью к русской классике и с не запудренными идеологией мозгами. Мало того, к девятому классу выяснилось, что литературу и язык я знаю очень даже неплохо (первое место в городском конкурсе сочинений и проч.).

Ваши произведения часто связаны с историей. Как вы относитесь к этой науке? Наше прошлое часто искажали, переделывали...

Ограничусь цитатой из самого себя («История одной подделки, или Подделка одной истории»): «Многие, возможно, ужаснутся, осознав, что наше прошлое целиком и полностью фальсифицировано. Честно сказать, повода для ужаса мы здесь не видим. Уж если ужасаться чему-нибудь, то скорее тому, что фальсифицировано наше настоящее». А по поводу частых переделок истории хочу предостеречь: искажая искаженное, рискуешь ненароком восстановить истину, что может обернуться серьезными неприятностями и для тебя, и для окружающих.

Некоторые фантасты успешно разрабатывают жилу криптоистории, другие придумывают «альтернативки». Ваши повести «Миссионеры» и «Слепые поводыри» можно отнести к этим направлениям фантастики. Собираетесь ли продолжать тему?

Терминология, конечно, красивая, но сам я, честно сказать, этой классификацией не пользуюсь. Какая, в самом деле, разница, куда именно забросило моих героев? В прошлое, в параллельный мир или на другую планету... Суть-то от этого не меняется. Меня интересовало и интересует одно: что делать человеку, если жизнь предоставит ему фантастическую возможность изменить что-либо в этом мире. А «криптоистория», «альтернативка» или какой другой экзотический зверь — это для меня дело десятое.

У Лукиных есть замечательный рассказ «Не будите генетическую память!» о том, что прошлое иногда лучше не ворошить: восстановленная истина может оказаться слишком непредсказуемой... Выяснив взаимоотношения писателя с прошлым, переходим к настоящему.

«Не давать пощады ни себе, ни тексту»

Что скажете о нынешнем состоянии отечественной фантастики?

Вспоминается известная фраза раннего Жванецкого: «Сифилис стал шире, но мельче». Приблизительно так же обстоят дела с нынешней фантастикой. Самое печальное, что она, по большей части, превратилась из орудия познания себя и мира в средство развлечения. Была оружием — сделалась игрушкой.

Как относитесь к НФ, к фэнтези?

НФ — это когда про железяки, а фэнтези — это когда у мага четыре ноги, а позади у него длинный меч? Честно говоря, оба направления мне в достаточной степени безразличны, хотя должен признать, что и в том, и в другом встречаются подчас изумительной силы произведения. Правда, при этом они обязательно выходят за очерченные критиками рамки.

Вы маститый, признанный писатель, обладатель множества фантастических премий. Что посоветуете молодым авторам?

Я бы воздержался от подобных комплиментов. Есть в них что-то от надгробной речи. А самый лучший совет уже дан Чеховым. Как только младенец родится, его следует посечь, приговаривая: «Не пиши! Не пиши! Не будь писателем!». Но поскольку, как я понимаю, время ушло, — два пожелания: не давать пощады ни себе, ни тексту, и затянуть пояс потуже. Впрочем, это касается только тех, кто относится к своему будущему ремеслу, так сказать, некоммерчески.

Что-нибудь открыли для себя в последние годы? И вообще — возможны ли открытия в зрелом возрасте?

Как только человек перестал делать открытия — он ходячий труп. А самые жуткие откровения приходят именно в зрелом возрасте.

Играете ли в компьютерные игры?

Отыграл. Будя. Вполне достаточно той бродилки-стрелялки, что меня окружает.

Фантастическое кино смотрите?

Отношение к кинематографу несколько улучшилось после того, как посмотрел «День сурка», «Хвост виляет собакой», ну и еще кое-что.

А экранизацию вашего рассказа «Отдай мою посадочную ногу!», сделанную молодым режиссером Андреем Петровым, видели?

Видел. Даже был на просмотре. Судя по реакции зала, фильм хороший, правда, совершенно не о том, о чем был написан рассказ.

Как думаете, кем бы вы могли стать, не получись из вас писатель?

Мне приходилось зарабатывать на жизнь самыми разными способами. Был монтировщиком сцены, резчиком холодного металла, фотографом, ответственным секретарем журнала, потом газеты... И всегда что-нибудь сочинял. Ну, предположим, не стали бы меня публиковать вообще. Я ведь из-за этого свою писанину не бросил бы, верно?

Вы продолжаете писать стихи и песни?

Поэтические сборники Евгения Лукина.

В основном — стихи. Впрочем, недавно сочинил пару песенок подрывного характера.

Намерены ли продолжить «баклужинский» цикл? Планируете ли вещи, которые не будут связаны с горько-озорной сатирической хроникой, начатой романом «Алая аура протопарторга»?

Есть и «баклужинские» наброски, есть и не имеющие отношения к данному циклу. Сейчас закончил пару рассказов и думаю, за которую повесть взяться.

«За которую» — это как? Начато несколько повестей?

Начато — и брошено. Теперь вот жду, которая из них оживет первой.

«Мир фантастики» благодарит писателя за интересную беседу и желает ему новых книг — и новых открытий.

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фэнтези и фантастики, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

ШТУРМУЯ «ОЛИМП»

ДЭН СИММОНС. ОЛИМП
DAN SIMMONS. OLYMPOS

Научная фантастика

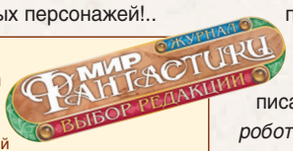
Роман ● **Перевод:** *Ю. Моисеенко* ● **Издательство:** *«АСТ», 2007* ● **Серия:** *Science Fiction* ● **800 стр.** ● **10000 экз.** ● **Продолжение книги «Илион»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● от «Илиады» Гомера до «Князя света» Роджера Желязны

Спор о том, сколько расхожих сюжетов составляют костяк мировой литературы, ведется не одно столетие. Пожалуй, проще будет назвать количество стандартных фантастических допущений, на которых строится бóльшая часть НФ. Вот только ни один предприимчивый писатель не станет складывать все яйца в одну корзину: попробуй-ка соорудить нечто цельное из путешествий во времени, нанотехнологий, разумных роботов, утопии, антиутопии, клонирования, разумных ноо- и биосферы, параллельных вселенных, идеи суперчеловека, инопланетян, посткатастрофной робинзонады, хронопарадоксов, хтонических (ктулхуподобных!) чудовищ-захватчиков, оживших литературных персонажей!..

ЦИТАТА



— Американцев, если считать сражавшихся и на море, и на суше, погибло 12520. — Тренированный ум исследователя и сердце сына без труда подсказали нужные цифры. — Ранения, опять же с нашей стороны, получил 33631 человек. Вражеская армия, как я уже говорил, потеряла 100000 убитыми, многие тысячи были похоронены заживо или сгорели в пещерах и норах, куда они зарылись, чтобы дать отпор.

— У стен Илиона пало более 20000 ахейцев, — замечает Одиссей. — Троянцы с почестями сожгли на погребальных кострах по меньшей мере столько же защитников города.

— Ну да. — Губы Хокенберри трогает слабая улыбка. Но это за 10 лет. А битва на острове Окинава длилась 90 дней.

— Странно, что я не слышал об этой войне, — произносит грек, передавая схолиасту новый мех с вином. — И все-таки ты должен гордиться своим отцом, сын Дуэйна. Ваш народ наверняка почитает доблестных победителей как богов. Сидя у очагов, потомки будут веками тешить свою душу хвалебными песнями об их славных деяниях. Внукам и правнукам героев никогда не забыть имена достойных мужей, бившихся там и сложивших головы, сладкоголосые аэды особо воспоют каждый поединок...

— Вообще-то, — ученый надолго прикладывается к питью, — почти никто из моих сограждан уже и не помнит о том сражении.

(Одиссей и схолиаст Хокенберри беседуют о битве на Окинаве, где погиб отец последнего).

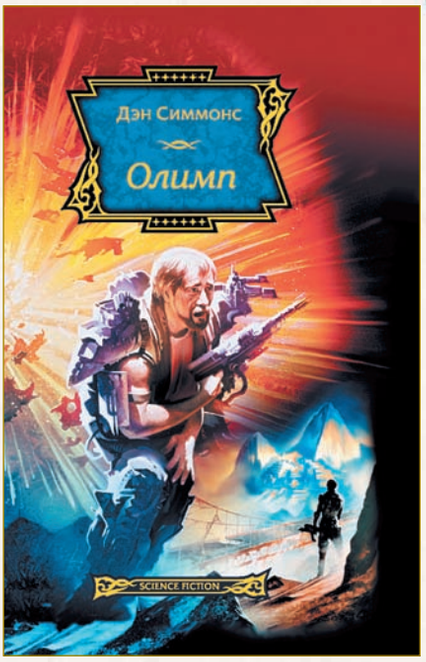
Это интересно

Компании Digital Domain и Barnet Bain Films купили права на экранизацию обеих книг дилогии, причем, по последним данным, Симмонс не только будет писать сценарий, но и выступит в роли исполнительного продюссера. Честно говоря, плохо себе представляю, *как* все описанное в дилогии будет выглядеть на экране, но если киношникам с минимальными потерями удастся перенести события книг на экран — пожалуй, это будет один из самых ярких фильмов жанра.

Я наверняка что-нибудь, да забыл. А вот Дэн Симмонс все это и многое другое аккуратно исчислил, прибрал к рукам и устроил масштабнейший спектакль, где рассуждения о судьбах человечества сменяются пальбой из ружей, сражение под Троей — шутками роботов-моравеков, и даже удар кинжала — вопреки Гамлету — не сводит все концы и не отправляет в страну, откуда ни один не возвращался.

Кого-то такой винегрет, безусловно, отпугнет: иные читатели бывают строже пуритан и — ни-ни! — даже в мыслях не допускают, что можно для одного полотна использовать больше двух-трех красок. А между тем еще Лем в знаменитой «Фантастике и футурологии» (1970) писал: *«Фантастика первого уровня — это роботы, андроиды, телепаты, параллельные миры, путешествия во времени и т. п. Фантастика второго уровня из вышеперечисленных элементов конструирует фантастические системы, возведенные в новую ступень»*. Именно это делает Симмонс: пытается представить мир, где все или почти все НФ-допущения реализованы. В «Илионе», первом томе дилогии, такое буйство фантазии поначалу выглядело нарочито маскарадным, наигранным, пародийным. Однако автор не просто сумел завоевать мое читательское доверие, но и не разочаровать на протяжении двух толстых томов.

Лихость, с которой Симмонс жонглирует несколькими сюжетными линиями и множеством НФ-допущений, поражает. Подсознательно ожидаешь, что вот уже скоро, вот прямо сейчас он не совладает со всей этой структурой, не сумеет выткать единый рисунок!.. Не дождетесь. Все вопросы первого тома нашли разъяснение во втором, все подвисшие сюжетные линии завершились, причем далеко не всегда хэппи-эндами. Правда, приключения местами перетягивают на себя одеяло, но и любители умной фантастики не останутся недовольными. Финал хорош, он расставляет почти все точки над i, хотя кто его знает, этого Симмонса, что там у него на уме...



На русском роман издан на удивление пристойно: все та же переводчица поработала не в пример более тщательно, нежели над «Илионом». Конечно, совсем без сюрпризов не обошлось: второй том издан в новой серии, поэтому рядом обе книги будут смотреться странновато; ну да это как раз можно пережить.

Итог: знаковый для жанра роман, прочесть нужно хотя бы для того, чтобы знать: можно писать *и так*.

Присутствуют

● обнаженная плоть
● выпущенные внутренности
● масштабные спецэффекты
● баланс между идеями и динамикой

Отсутствуют

● дракулы, леголасы, тамплиеры и гэндальфы
● явный задел на продолжение
● менторский тон

СЮЖЕТ	10
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: 9

Владимир Пузий

УКРАВШИЙ БОГА

ОЛЕГ БОНДАРЕВ
ГРИФ И ГИЛЬДИЯ

Приключенческое фэнтези

Роман ● **Обложка:** *В. Еклерис* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Мир фэнтези»* ● **320 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Алексей Пехов, цикл «Хроники Сиалы»

В очередном условно-средневековом мире очередной благородный, но не слишком везучий молодой Ловкач (читай — вор) получает от очередной Гильдии очередное почти невыполнимое задание. На сей раз — пройти по местам диким, заселенным всяческой нелюдью злобной, и выкрасть из охраняемого святилища статуэтку бога Локи. Да-да, того самого: как ни странно, в ничем не напоминающем о викингах мире почитают Одина, Фрейра и прочий древнескандинавский пантеон. Как водится, за выполнение невыполнимой миссии герою светят златые горы, а за провал — полный конец обеда, секир-башка и карачун. Естественно, наш герой бодро отправляется в путь, влипает в разнообразные заварушки, находит и теряет друзей: короче говоря, все по канону, вплоть до сразу нескольких неожиданных вывертов в финале. Показательно, впрочем, что по ходу дела молодой Ловкач учится думать, смотреть на людей и нелюдей непредвзято, и видеть за внешностью суть, — а такие перемены в герое становятся итогом далеко не всякого приключения.

ЦИТАТА

— Кого там?.. — недовольно пробурчали за стеной.

— Нас, — ответил я, не мудрствуя лукаво: туповатые монстры не очень-то любят витиеватые фразы!

— Вас? — Страж святилища, похоже, откровенно недоумевал, откуда возле входа в пещеру оказались загадочные «Мы».

— Да, нас.

— А кто вы?

— Мы мы.

— А зачем мы?

— К богу — урожай циклопы поели! — пожаловался я.

— А! — разочарованно протянул огр.

Из общей массы дебютов этот отличается прежде всего молодостью автора: книга вышла раньше, чем Олегу Бондареву исполнилось восемнадцать. Отсюда, видимо, вторичность мира, живые молодые персонажи и до безобразия неестественные — зрелых лет, а также сочетание потенциально стильного, напоминающего раннего Белянина, однако крайне «непоставленного» языка и непродуманного, порой замусоренного ненужными аллюзиями антуража (чего стоят хотя бы имена троллей: Ламер и Рохан!). Автор нуждается в изрядной шлифовке; впрочем, проследить за его эволюцией будет любопытно.

Итог: если вы настолько фанатеете с пеховского Гаррета, что готовы снова и снова читать о похождениях его клонов; если вам хочется отдохнуть вечер-другой за развлекательным чтением без особых претензий; наконец, если вам просто интересно поглядеть, с чего порой начинает «та самая молодая шпана», — что ж, почитайте.

СЮЖЕТ	5
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **5**

Алла Гореликова

ЗАМЕТКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЧИТАТЕЛЯ

КЕЛЛИ ЛИНК. ВСЕ ЭТО ОЧЕНЬ СТРАННО
KELLY LINK. STRANGER THINGS HAPPEN

Мистика, магический реализм

Сборник ● **Перевод:** *А. Веденичева, Э. Войцеховская* ● **Издательство:** *«Гаятри/Livebooks», 2006* ● **304 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● серия антологий «Лучшее за год: мистика, магический реализм, фэнтези»
● фильм «Лабиринт Фавна» (2006)
● отчасти — Тед Чан «История твоей жизни», Джефф Вандермеер «Город святых и безумцев», Анна Старобинец «Переходный возраст»

Келли Линк — не из тех фантастов, которые отправляют своих героев подальше к звездам. Рассказанные ей истории могли бы случиться с каждым из нас, если бы мы обладали редким даром отыскивать необычное в повседневности. В одном из интервью Линк призналась, что в первую очередь она читатель, а уже потом писатель. И как раз на основе тех мыслей, идей и образов, что возникают у нее во время чтения, она, добавив жизненных наблюдений и долю сатиры, и строит свои рассказы. Каждый из них — новый взгляд на известные, чуть ли не избитые темы. «Туфли и брак» явно имеют в прародителях Золушку и конкурсы красоты, «Большинство моих друзей — на две трети из воды» полемизируют с Брэдбери, где берут начало корни «Путешествий со Снежной Королевой», понятно и так... А «Шляпа Специалиста», принесшая Линк Всемирную премию фэнтези, заигрывает с темой привидений, незримой нитью проходящей сквозь весь сборник.

ЦИТАТЫ

● Несколько анекдотов о блондинках. Почему блондинку уволили с фабрики «M&M»? Потому что она отбраковывала конфетки с буквой «W». Почему блондинка пьет сок прямо из пакета, не отходя от кассы? Потому что написано: открывать здесь.

«Большинство моих друзей — на две трети из воды»

● — Что тебе нужнее — любовь или вода?
— В каком смысле?
— В таком. Ты скорее проживешь без любви или ты скорее проживешь без воды?
— А почему нельзя иметь и то, и другое?

«Вода по черной шерсти»

«Научиться летать» — пожалуй, лучший рассказ сборника — воплощает в себе все его достоинства. Тут и буйство фантазии, и литературные аллюзии (на сей раз под прицел писательницы попали древнегреческие мифы), и тонкая, остроумная сатира, и борьба любви и смерти, и счастливый конец (в предисловии к британскому изданию Линк отметила: все рассказы кончаются хорошо), и невероятная атмосфера совмещения реальности и мифа, когда чудо действительно скрывается за углом, за случайным знакомством, за невинным шагом.

Итог: прозу Линк не проглотишь перед сном, она — словно романтический ужин, ее нужно потреблять вдумчиво, неторопливо, со вкусом, делая паузу после каждого блюда. Конечно, хватает самоповторов, не каждый угадает литературные аллюзии, да и не все рассказы раскрывают свою суть даже после нескольких прочтений. Но невероятное сочетание мистики и юмора вкупе с блестящим воображением автора позволят ценителям получить громадное наслаждение от знакомства со сборником.

ОЦЕНКА МФ **8**

Константин Бобов

ИНТЕРВЬЮ ВАМПИРА

ДЭВИД СОСНОВСКИ. ОБРАЩЕННЫЕ
DAVID SOSNOWSKI. VAMPED

Вампирская драма, сатира

Роман ● Перевод: *Т. Серебряная* **● Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2007* **● Серия:** *«Холод страха»* **● 379 стр. ● 3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Энн Райс «Интервью с вампиром»

Легко ли быть вампиром? Этот вопрос приобрел актуальность с подачи Энн Райс, которая своими «Вампирскими хрониками» взорвала привычные представления о ночных охотниках. Вампиры Райс — это страдающие существа, которых мучит гамлетовский вопрос: пить или не пить? С тех пор книжные страницы заполонили рафинированные кровососы, блуждающие в лабиринте своих темных душ и желаний. Дэвиду Сосновски удалось вставить оригинальное слово в общий малосодержательный хор.

Главный герой Марти, ставший вампиром во время Второй мировой, предпринял максимум усилий, чтобы значительная часть человечества превратилась в упырей. Потом была новая война — и люди ее проиграли. И вот вампиры повсюду. Охотиться не на кого, поэтому кровь производится лабораторным путем и продается в магазинах. А так — все по-прежнему: футбол, стрип-бары, интернет-аукцион eBay... И абсолютная пустота в душе: нечего желать, не к чему стремиться. А впереди — Вечность...

И вот Марти случайно находит маленькую человеческую девочку Исузу. Люди еще кое-где сохранились — их разводят как экзотический скот. За теми, кто бежит, охотятся банды вампиров-браконьеров. Мать Исузу стала жертвой такой шайки. А девочка сумела вырваться — и попала в лапы Марти, который поначалу только хотел оттянуть удовольствие. Но через некоторое время понял, что в его душе пробудилось, казалось, давно забытое чувство — Любовь...

ЦИТАТА
Раньше, когда дети еще существовали, родители имели обыкновение жаловаться, что жестокие видеоигры развращают их чад. Меня, как человека, регулярно совершающего насилие в реальности, всегда удивляли эти протесты. В конце концов, жители Колумбайна, предающие анафеме компьютерные игры, были бы потрясены, если бы вы довели до их сведения, что никто никогда не ломал руку, играя в «Doom», — в отличие, скажем, от футбола. И вас, наверное, очень удивит, что следить за событиями последней войны за нефть по каналу CNN — занятие более деструктивное, чем избиение мультяшных монстров.

(Колумбайн — американский город, где произошла знаменитая бойня в школе).

Итог: сильная вещь. Наверное, потому, что автор искренне пытается разобраться в том, что происходит с ним и его современниками, — здесь и сейчас. Человек или вампир — какая разница? В нашем мире иссякло что-то очень важное, почти неуловимое. Может, Бог все-таки умер?

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

ЯРОСЛАВ ОСАТАНЕВШИЙ

ВИТАЛИЙ ЗЫКОВ
ПОД ЗНАМЕНЕМ ПРОРОЧЕСТВА

Боевое фэнтези, эпическое фэнтези

Роман ● Обложка: *М. Поповский* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Магия фэнтези»* **● 471 стр. ● 50000 экз. ● Продолжение книг «Безымянный раб», «Наемник его величества»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Алексей Пехов, «Хроники Сиалы»

Дряхлый мир Торн, опутанный политическими интригами эльфов, гномов, колдунов и прочей харизматичной нечисти, доживал свой век. Но — вот напасть! — попала сюда группа шустрых землян. Кто-то из них становится магом, кто-то любовницей правителя, а кому-то остается удел раба. Случилось это давно, еще в первом томе трилогии. «Безымянный раб» был встречен на ура — «Меч Без Имени» на фестивале «Звездный мост 2004». И вот уже третий том...

С чем-чем, а с политикой и дипломатическими игрищами в новом романе передозировка. Перед нами бешеный хоровод артефактов, драконов и шастающих по Торну боевых отрядов. Нет плохих или хороших — у каждого своя правда. И каждый выживает, «черпая силы в собственной боли».

Мрачность повествования немного пугает. Но надо отдать должное: писатель взялся за мир крепко, стараясь ничего не упустить, прорабатывая все детали политики и взаимоотношений рас. И только изредка роман дает передышку мозгам, возвращаясь к главному герою — землянину Ярославу, бывшему рабу и наемнику, а ныне убийце и дезертиру. Яр, теперь К'ирсан Кайфат, настолько осатанел от этого мира, что сам становится беспощадным, пропитанным ненавистью зверем. Небольшая компания из преданного сержанта, маленького ушастого гоблина и ручного зверька не дает землянину скатиться в Бездну. Вот и рыщет К'ирсан со своими друзьями, то нанимаясь в охрану, то изучая магию, постепенно становясь чуть ли не центром новой мировой битвы Торна. И ясно, что все кончится хорошо, земляне вернутся домой... Но не все и не в этот раз.

Уф! Отлично. Ярко. Просто кино, а не книга перед тобой. Зыков мастерски рисует осязаемую картинку. А спецэффектов с магией в каждом эпизоде... м-м... На удивление интересно выписаны боевые сцены: никакой кучи-малы, которую начинаешь судорожно пролистывать, пара росчерков — и все ясно. Даешь экранизацию!

ЦИТАТЫ
● Река времени играючи стирает воспоминания о былом, одна лишь ненависть вечна.

● Весна в подземные города [...] пришла тихо и незаметно, точно опытный вор.

● — Два дня отдыха на свежем воздухе — что может быть лучше?!
— Два дня в борделе!

Итог: не к чему придраться — честный фэнтези-роман с полным набором жанровой атрибутики. Только очень серьезный и мрачный (поклон Профессору). Не попсовый — не Фрай это и не Белянин... А может, оно и к лучшему.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Джей Ирин

НА ВОЛНАХ ФАНТАСТИКИ

АЭЛИТА. НОВАЯ ВОЛНА. 003

Фантастика, фэнтези

Антология ● Издательство: *«У-Фактория», 2006* **● 704 стр. ● 15000 экз. ● Третий ежегодный сборник**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- серия сборников «Фантастика»
- сборники «Право на пиво», «Необъятный двор»

Вот уже третий год подряд организаторы конвента «Аэлита» знакомят любителей фантастики с творчеством молодых писателей. Произведения для традиционной антологии отбирают из нескольких сотен присланных работ. На этот раз составители решили не ограничиваться «новыми именами» и сделали читателям приятное дополнение: вторую половину книги занимают повести и рассказы лауреатов премии «Аэлита», представителей «Звездной волны» — Александра Громова, Василия Головачева, Святослава Логинова и Геннадия Прашкевича. Фактически мы получили две маленьких книги в одном увесистом томике! Подобное соседство молодых участников с профессионалами — не только удача, но и проверка «Новой волны», ведь читатели будут сравнивать рассказы и задаваться вопросом: «Стоит ли мне открывать какого-то неизвестного?..».

Стоит! Некоторые из молодых писателей уже знакомы читателям «Мира фантастики». Это Денис Чекалов, Дмитрий Дзыговбродский, Алексей Гридин, Иван Ситников, Александр Варский, а также Татьяна Томах, Михаил Меро, Инна Живетьева, Дэн Шорин и другие авторы, вступившие на парусник Литературы и еще недалеко ушедшие от берегов в море Фантастики.

«Новая волна» разделена на три рубрики, название каждой из которых так или иначе отражает тематику опубликованных здесь произведений. В «Отражении» собраны рассказы, действие которых происходит в реальном мире, в наших дворах и больницах, школах и домах, на наших улицах и крышах. Герои — простые люди, которые мыслят так же, как и мы. В их, казалось бы, предсказуемой жизни случается что-то необычное и загадочное, непонятное и волнующее. Авторы ярко показывают, как ведут себя персонажи в той или иной ситуации. Они не пытаются ответить на все вопросы, а акцентируют внимание на самом важном. В разделах «Преломление» и «Зазеркалье» сюжет разворачивается на планетах вымышленных и запредельных, в мирах, искаженно-научных и вальяжно-фэнтезийных, «зазеркальных», где правая рука становится левой. Здесь вам встретятся

коллекционер сновидений, мечтательный кот, погонщики пауков, колдун, роботы-цыгане...

Итог: на страницах сборника соседствуют строгая НФ и фэнтези, мистика и сказка, местами приправленные детективом и юмором. В «Новой волне» вас ждет множество интригующих историй и интересных миров, более подробное исследование которых вы можете продолжить самостоятельно. Уверен, фантазии вам хватит с лихвой!

Андрей Кожухов

ОЦЕНКА **8**

ЦИТАТА

Богам молятся не потому, что они хорошие, а потому, что они вызывают страх.

Татьяна Томах, «Зеленая кошка восхода»

КОГО КОЩЕЙ БОИТСЯ?

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН
ОПЕРГРУППА В ДЕРЕВНЕ

Юмористическое фэнтези

Роман ● Обложка: *С. Григорьев* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Фантастический боевик»* **● 343 стр. ● 120000 экз. ● «Тайный сыск царя Гороха», часть 6**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Андрей Белянин «Посрамитель шайтана»

Помнится, в предыдущей книге цикла преступные происки Кощея помешали Митьке отдохнуть в родной Подберезовке — а ведь уже и приказ на отпуск подписан был! Ну что ж, все к лучшему: теперь на Митькину «малую родину», на деревенские хлеба с парным молочком отправляется опергруппа в полном составе. Расслабиться от трудов праведных по поддержанию порядка да профилактике преступности, а пуще того — поправить нервы, изрядно расшатанные попытками матушки-царицы ввести в Лукошкино европейскую законность.

Но не раз уже было подмечено: стоит сыщику отправиться на отдых, как в пределах его досягаемости тут же произойдет преступление. Не становится исключением и тихая Подберезовка...

На первый взгляд, в нагромождении мелких странностей нет состава преступления. В самом деле, ну что с того, что Никите Ивановичу сотоварищи выделен дом на отшибе, кишащий пауками? Бояться ли бравой милиции соседства с опальным боярином? Поднимать ли шум из-за грязной соли? Однако на явные попытки покушения уже трудно не обратить внимания! А стоит копнуть поглубже (причем не только в переносном смысле!) — и вот уж опасность нависла над всей землей русской, да такая, что и сам Кощей Бессмертный не гнушается принести в милицию заявление с просьбой о защите!

Однако по силам ли лукошкинской опергруппе справиться с тем, кого даже Кощей боится?

Итог: нас ждет встреча не только со знакомыми героями, но и со знакомыми злодеями; впрочем, появятся и новые, весьма колоритные персонажи. К сожалению, удовольствие поклонникам самого популярного на сегодня сериала Андрея Белянина наверняка подпортит маленький объем книги, замаскированный до неприличия крупным шрифтом. В остальном же — похождения «оперов царя Гороха» по-прежнему выдерживают уровень.

ЦИТАТА

— Вот и свиделись, участковый. Недолго тебя судьба берегла, недолго в одну дорожку наши пути сводила...

— Только не надо снова петь фальцетом «пришла твоя смерть безвременная...», — резко осадил его я. — Либо — чего надо и коротенько беседуем по существу, либо — я вас арестовываю, благо всегда есть за что!

— Никитушка, угомонись, не могет он иначе, — укоризненно вздохнула Яга. — Ить традиции литературные да исторические такового подходу требуют. Дай срок, нагрозит да пошумит, а потом, поди, и сам в ножки поклонится...

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 8

Алла Гореликова

ЖИТЬ В ИНТЕРЕСНЫЕ ВРЕМЕНА

МАКС ФРАЙ
ВОРОНА НА МОСТУ

Приключенческое фэнтези

Повесть ● Обложка: *Л. Милько* **● Издательство:** *«Амфора», 2006* **● Серия:** *«Хроники Ехо»* **● 334 стр. ● 30000 экз. ● «Хроники Ехо», часть 4**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Бенвенуто Челлини «Жизнь Бенвенуто, сына маэстро Джованни Челлини, Флорентийца, написанная им самим во Флоренции»

К четвертой книге нового сериала про Ехо Максу Фраю удалось-таки разговорить сэра Шурфа Лонли-Локли. После обязательного вступления с изысканными угощениями и чудо-часами, которые останавливают ход времени, мистер Безупречность начинает повесть о собственной жизни. Скользя взглядом по размашистым строчкам, благодарный читатель узнает о том, как на свет появился Безумный Рыбник, что привело его к Кеттарийскому Охотнику и при каких обстоятельствах был заточен в личный ад Лойсо Пондохва.

Хитрит Фрай, обманывает благодарного читателя безбожно! И ладно бы крупный шрифт и большие межстрочные интервалы — к этому мы уже привыкли, не жалко. Но — вместо традиционного магического детектива на сей раз мы получили автобиографию! Да, написана книга по-фраевски бойко и стильно. Да, это еще один кусочек любимого многими мира. Но где, спрашивается, интрига? Поступательное движение от прошлого к будущему и сюжетом-то назвать язык не поворачивается. Вот и приходится Фраю оговариваться: мол, чтобы правильно понять историю, необходимо поближе познакомиться с главным ее действующим лицом. Может быть, оно и так, но если «присказка» в три раза длиннее самой «сказки», это уже переходит всякие границы.

Впрочем, не огорчайтесь. Обман обманом, а пишет Фрай по-прежнему увлекательно. И мораль подобрал, как всегда, нехитрую, но для своего читателя полезную: не надо стремиться получить все и сразу, когда будет нужно, оно само к тебе придет. Впрочем, при желании можно найти в тексте многое. Мне, например, эпоха Орденов и Войны за Кодекс живо напомнила картины анархически-киберпанковского будущего, которое так любят описывать некоторые отечественные и зарубежные фантасты. А местами книга вызывает искреннее восхищение: думаю, мало кто ожидал, что Орден Водяной Вороны берет начало в бесконечном стишке «Взял ворону я за хвост, положил ее на мост...».

Итог: довольно-таки проходная книга цикла. Давайте нам уже скорее Мелифаро, всего и сразу!

ЦИТАТЫ

- «Мы вас всех сведем с ума!» (Макс Фрай на встрече с читателями по поводу выхода этой книги).
- «Именно то, чего мне всегда не хватало для полного счастья, — компании психов, на фоне которых я могу показаться почти нормальным» (сэр Макс).

СЮЖЕТ	4
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: 7

Петр Тюленев

ПРАВО БЫТЬ ДРУГИМ

ОЛЬГА ГРИГОРЬЕВА
СТАРАЯ ЛАДОГА

Славяно-скандинавское фэнтези

Романы ● **Обложка:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2007* ● **Серия:** *«Мужской клуб»* ● **608 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Елизавета Дворецкая «Лес на Той Стороне», «Ветер с Варяжского моря»
- Мария Семенова «Валькирия», «Лебединая дорога»

Итак, перед нами — очередная книга из коллекции переизданий «Мужского клуба». На сей раз — основательно переработанный дебютный роман Ольги Григорьевой «Ладога» (выходил в 1994 году в издательстве «Азбука»).

Ольга Григорьева — еще один яркий представитель «волны славянского возрождения» наряду с Елизаветой Дворецкой и Марией Семеновой — строит свое творчество своеобразно. Ее книги, не будучи сериалом или циклом, тем не менее складываются для читателя в некий гипертекст, где на периферии одной истории мелькают герои другой, где переплетены мистические и политические события единого авторского мира, их причины и следствия. Путь опасный: стоит автору чересчур увлечься «перекрестными ссылками», и читатель-новичок окажется дезориентирован. Однако Григорьева меру соблюдает; вот и роман «Старая Ладога», хоть и таит в себе бонусы для читавших «Стаю» и «Набег», окажется вполне понятен и тому, кто впервые будет знакомиться с ее творчеством.

Что же за мир предлагает нам петербургская писательница? На первый взгляд, мир этот давно привычен всем любителям поджанра: древние Ладога и Новгород, Рюрик и варяги, полосатые паруса драккаров и затерянные в глуши болот словенские поселения. Но под тонким покровом привычности таится чуждое, *кромешное*. Принадлежащее тем временам, когда бок о бок с людьми жили вещуны и оборотники, но никто не разбирал, к людскому ли роду принадлежит сосед, — был бы, как говорится, человек хороший. Когда древняя, как сам этот мир, Стая хранила людей и нелюдей от нарушителей общего для них закона: «Дар за дар». Когда открыт был Семикресток — Скрест меж мирами людей и духов-кромешников, магическое начало всех земных путей. Давно позабыты те времена, но осталось Пророчество — и одни пойдут на все ради того, чтобы вновь открыть Семикресток, а другие — ради того, чтобы им помешать...

И в центре этого клубка сил и интересов — Ясвит, ничего не знающий о мире нелюдей парнишка, сын старейшины глухого болотного печища. Загадка на загадке громоздятся перед ним, отодвигая в сторону собственные обиды и амбиции, заставляя думать и сопоставлять. Зачем колдунья-Сновидица привела к ним чужого мальчишку — якобы родича ладожскому воеводе Бьерну? Чего ради потребовала для него провожатых, почему, прикрываясь волей богов, выбрала тех, кого выбрала? Почему мальчишка прикидывается блажным, с какой целью идет в Ладогу? Как связаны с ним островные работорговцы-варги? Ради чего его самого, Ясвита, спасают от верной смерти чуждые человеку силы?

А вот к Лане — другому центральному персонажу романа — отгадки приходят раньше загадок. Но сможет ли она принять новое знание, справиться с собственной предвзятостью?

Насквозь знакомый читателю и родной для героев мир «зоны славяно-скандинавских контактов» словно истаивает с каждым новым эпизодом, расползается неверными клочьями болотного тумана, уступая место контактам совсем иного рода: между людьми и нелюдью. Начинаясь с небольших вроде бы нестыковок, трясина недомолвок и лжи затягивает героев все глубже — до момента прозрения. А после приходит черед испытания — на способность принять в одночасье изменившийся мир, измениться самому... стать собой?

Автор о мире

«Я описываю реальные исторические события практически одного времени (9-10 век), и в моих книгах действуют реальные исторические личности, упоминающиеся в сагах и летописях. Причем происходит это в основном на небольших территориях (Ладога, дельта Невы, Новгород и юго-восточная Норвегия). Поэтому вполне естественно, что герои разных книг часто пересекаются между собой, а если не они сами, то их дети, родичи, друзья или подчиненные. В «Старой Ладоге» второстепенными (и не только) героями являются многие персонажи «Стаи», «Набега» и даже «Колдуна». Кстати, главные герои моих книг, все, без исключения, — выходцы из некоего Приболотья (Ленобласть, район между реками Равань и Тигода)».

Древнее пророчество сведет их в Ладоге — Вожака Стаи и Вещуна, Воина и ведунью... мальчишку, чьим мертвым телом только и можно закрыть Семикресток, тех, кто его защищает, и тех, кто намерен его убить. Долгий, неожиданно кружной путь — через урманские земли, службу у конунга Ролло, завоевание Нормандии, — приведет в Ладогу и Ясвита. Но кем вернется бывший житель Приболотья в родные места? И чем обернется возвращение — для него, Ланы, бывших друзей и родичей?

Основываясь на реальных исторических фактах и персонажах, Ольга Григорьева не просто строит на этой базе иную, мистическую картину событий, не просто заставляет своих героев пройти через перипетии сложного сюжета. Писательницу занимают прежде всего сложности человеческих взаимоотношений, а что замешаны в них не только — и не столько! — люди, не так уж и важно. Ведь человечность проявляется совсем не в том, дано ли тебе оборачиваться волком...

Итог: книга о поисках себя, своего места, своей сути; о способности жить в мире с теми, кто не похож на тебя; о границах долга и ответственности. Не для любителей романтических красивостей.

ЦИТАТА

— Твой нынче ко мне полез, лапать начал.

Вместо ответа Миланья принялась шуровать кочергой в очаге. Угольки разгорелись, осветили ее сухое лицо.

— Я его укусила, — призналась Лана. Улыбнулась, вспомнив озадаченное и испуганное лицо Поведа.

— Что ты сделала? — все еще сжимая кочергу, Миланья повернулась к сестре.

Лана вздрогнула, потупилась. В глухом голосе Миланьи ей послышалось осуждение.

— Укусила, — уже не столь уверенно повторила она.

— Та-а-ак, — Миланья положила кочергу, прошаркала к лавке, села, не сводя с сестры темных пытливых глаз. — И как, понравилось?

Лана вспомнила привкус крови на языке, помотала головой.

— Это хорошо, — успокоилась Миланья.

ПРИСУТСТВУЮТ

- загадки
- оборотни
- пророчество
- реальные исторические персонажи

ОТСУТСТВУЮТ

- юмор
- излишний пафос
- однозначно белые герои

СЮЖЕТ	9
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Алла Гореликова

ДЕВИЧИЙ РОМАН: ПРОДОЛЖЕНИЕ

ИРИНА ЦЫГАНОК
НЕСБЫВШЕЕСЯ ПРОРОЧЕСТВО

«Женское» фэнтези

Роман ● **Обложка:** *А. Клепаков* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **391 стр.** ● **10000 экз.** ● **Продолжение книги «Слабая ведьма»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Жан-Луи Фетжен «Сумерки эльфов», «Ночь эльфов», «Час эльфов»
- Роджер Желязны, Роберт Асприн, Дэвид Дрейк, Джейн Линдсколд, Майкл Стэкпол «Ну очень грозное оружие!»

Дебютный роман писательницы, вышедший полтора года назад, продемонстрировал, что, несмотря на крепкое воображение и умение нестандартно подойти к базовым стереотипам фэнтези-миров, публиковаться Цыганок было еще рано. Масса стилистических ляпов (вроде «грудь перестала дышать»), неумение правильно расставить эмоциональные акценты, абсолютно немотивированные действия персонажей, невероятно отталкивающая главная героиня, отсутствие сюжетного стержня, какая-то детская наивность автора, нежелание следить за хронологией собственного повествования, — все это дало далеко не самый удачный результат.

Чего же стоило ждать от следующей книги писательницы? Казалось бы, сюжет должен уже обрести стройность, совершить скачок от воплощения авторских комплексов к чему-то более серьезному и последовательному, благо, наконец, определились не только антигерой (забавная картина была в первом романе: противник есть, а противостояния до самого конца даже и не предвиделось), но и альтернативный фактор: что случится, если положительные персонажи не сумеют одержать победу, грубо говоря, над злом. Но, к сожалению, ожидания оказались удачными лишь отчасти. На первый план вышла пара второстепенных героев, что явно пошло на пользу произведению, — устаешь читать о том, как сорокалетняя полная, некрасивая, глуповатая тетка с повадками Темного Властелина, ведущая себя, словно ей всегда пятнадцать, соблазняет на своем жизненном пути всех претендентов на звание Прекрасного Принца.

Впрочем, Цыганок сумела найти и ряд удачных эпизодов и концепций. Так, например, она весьма интересно соединила некие библейские заветы с популярным в современном фэнтези мотивом вытеснения человечеством иных рас с просторов магических миров. Можно вспомнить и основной «миростроительный» посыл дилогии: магии в мире ограниченное количество,

и рано или поздно она может закончиться.

Итог: писательнице пригодился бы крепкий соавтор, который твердой рукой развеял бы наивные девичьи мечты и направил в нужное русло весьма достойное воображение Ирины Цыганок. Забавно: если убрать главную героиню, получилось бы неплохое произведение...

ЦИТАТЫ
- «Запаха не было слышно».
- «На них заозирались»

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 6

Константин Бобов

НЕ БУДИТЕ СПЯЩУЮ СОБАКУ

САЙМОН ГРИН. ПЛАЧ СОЛОВЬЯ
SIMON R. GREEN. NIGHTINGALE'S LAMENT

Темное фэнтези, нуар-детектив

Романы ● **Перевод:** *А. Орлов* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Роман mistique»* ● **496 стр.** ● **4100 экз.** ● **«Темная сторона Лондона», части 3 и 4**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Глен Кук, цикл о Гаррете
- Джим Батчер, «Файлы Дрездена»

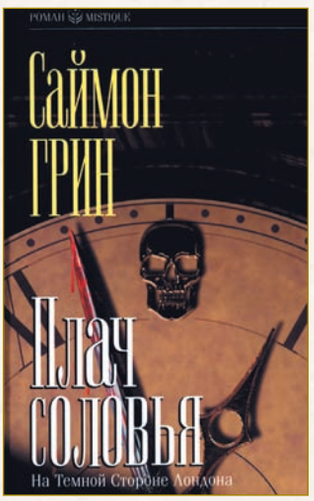
Казалось, ко всему привыкаешь, но наши издатели откалывают такие коленца, что только держись. Якобы один роман «Плач соловья» на самом деле включает и второй — «Колдовство в большом городе» (Hex and the City), никак не упомянутый в начале книги и названный в оглавлении совершенно иначе. Нигде не сказано, что романы — продолжение цикла, начальные части которого вышли пару лет назад в серии «Зарубежная фантастика». Ну да ладно, хоть перевод и внешний вид не подкачали, и на том огромное «мерси».

Перед нами — детективы в стиле нуар. Частный сыщик Джон Тейлор совершает свои подвиги на Темной Стороне Лондона — странном местечке, где демоны живут по соседству с людьми, прошлое встречается с будущим, а магические и технологические миры перетекают друг в друга. Грин по-прежнему великолепен по части создания антуража. Темная сторона и ее обитатели — это нечто! По циклу можно сделать замечательный аниме-сериал: все эти Плакальщики, Безумцы, Грешники и Слепые Пью так и просятся на экран.

Правда, с точки зрения сюжета ничего нового автор не преподносит. Стандартная схема: сыщик получает задание, после некоторого количества смертельных опасностей, сражений с разнообразной нечистью и кучи оставленных за спиной трупаков находит разгадку, и та оставляет еще один шрам на его сердце. Зато описано все это чертовски стильно. Эстеты готики в духе романов Гамильтон и «Хеллсинга» — вас здесь ждут!

В «Плаче соловья» Тейлор разбирается с историей юной певицы, вокруг концертов которой происходит эпидемия самоубийств. Заодно герой раскрывает старинную тайну местных преступных авторитетов. «Колдовство в большом городе» посвящено поиску истоков Темной Стороны. Герой наконец добивается своей самой заветной цели — узнает имя матери... О дальнейших событиях повествуют еще три романа — надеюсь, «Эксмо» выпустит цикл до конца.

Итог: несмотря на название серии, цикл Грина — не мистика, а самое натуральнейшее темное фэнтези (темнее не бывает). Читать стоит — особенно из-за обилия оригинальных локаций и персонажей. Что до основной мысли книг... Есть тайны, какие лучше оставить в могиле, не пытаясь извлечь их на свет божий. Но каждый должен сам сделать выбор — иметь или не иметь!



ЦИТАТА

Мое имя Джон Тейлор. Если я вам нужен — вы либо уже попали в беду, либо скоро попадете.

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Борис Невский

ХОТЬ ЛИКОМ ЗВЕРЬ, ЗАТО КОРМОЙ — «ТИТАНИК»!

АНДРЕЙ ЧЕРНЕЦОВ, ВЛАДИМИР ЛЕЩЕНКО
ЗВЕРОЛИКИЙ

Альтернативная история, приключенческая фантастика, детектив

Роман ● Издательство: *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Фантастическая альтернатива»* **● 384 стр. ● 7000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Гарри Гаррисон «Фантастическая сага»
- Хольм Ван Зайчик, цикл «Плохих людей нет»
- Владимир Свержин «Колесничие Фортуны»

Живут себе люди — разные: белые, желтые, прочие. Толком между собой разобраться не могут, всякие расовые дискриминации придумывают. А если к людям добавить-подселить еще один разумный вид? И не каких-нибудь шибко разговорчивых дельфинов или прямоходящих кузнечиков, но очень даже конкретных песиглавцев. Подобный эксперимент сделали соавторы «Звероликого».

ЦИТАТА

Над ограждением медленно поднималась морда кожистой здоровенной твари, которая не была ни рыбой, ни лягушкой, ни человеком, хотя носила гротескные черты всех троих. Жабий рот был приоткрыт в жуткой усмешке, а длинные мускулистые руки скребли когтищами по палубным доскам.

Кинокефала, представителя дополнительной расы и по совместительству главного героя романа, величают Христофор Бонифатьевич, или проще — Кристофер Лайер. И доминус Лайер не просто забавная зверюшка, но частный детектив, от которого без ума подельница-секретарша Натали Куркова, дама дюже сексапильная в силу повышенной блондинистости.

Действие романа разворачивается в мире, где римские имена и обычаи — повседневность, где воздушные перелеты на дирижаблях — норма, а летательные аппараты тяжелее воздуха — ересь. Где наука не отрицает магию, но гармонично дополняет. И «Титаник» не пал жертвой айсберга, а стал центром загадочных событий.

Некий Великий Учитель Грегуар Элмс грозится удивить мировое сообщество — воскресить совершенно безжизненного человека на борту печально известного корабля. Естественно, парочка детективов не может остаться в стороне. Им необходимо выяснить, кто или что скрывается под именем Элмса, а уж если любопытство щедро оплачивается заинтересованными лицами, то почему бы и нет?.. Такова интрига романа.

Приятно, что драйв в «Звероликом» сочетается с выжимками из истории придуманного мира, умело — ненавязчиво! — вплетенными в повествование. Не позабыли авторы и о толике юмора.

Итог: если вы не прочь побывать в шкуре не совсем человеческого существа или же выяснить, как именно реагируют ничего себе блондинки на симпатичных молодых парней; если вам не терпится отдохнуть в каюте роскошного лайнера, то прочесть «Звероликого» — стоит.

А вот дискриминаций не надо. Ни к чему эти глупости.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Александр Шакилов

СТРАННИКИ ПОД ЛУНОЙ

НАТАЛЬЯ РЕЗАНОВА
ДЕТИ ЛУНЫ

Приключенческое фэнтези, магический детектив

Сборник ● Обложка: *М. Калинкин* **● Издательство:** *«АСТ», 2006* **● Серия:** *«Заклятые миры»* **● 317 стр. ● 3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Наталья Резанова «Явление хозяев»
- Наталия Ипатова «Сказки зимнего перекрестка»

Кто ходит по большой дороге под Луной? Актеры и воры, бродяги и колдуны, не ведающий неудач шпион и странствующая монахиня-бегинка — герои романа и цикла рассказов Натальи Резановой, объединенных под обложкой этого сборника. Герои разные, но вместе с тем похожие — отверженностью от мира обывателей, будь то горожане или королевская свита. Особостью своей: даром колдовства, талантом перевоплощения. И — готовностью жить для других. Для того ли, чтобы прекратить бесконечную войну, разоряющую королевство, или не дать одному человеку убить другого, или просто подарить немного радости...

ЦИТАТЫ

Вельф, сощурив глаз, повернул кольцо двумя пальцами.

— Хороший трофей. Но его ты отдал мне. А что ты оставил себе, мой Странник?

Странник завернул левый рукав так, что стал виден шрам:

— Вот. Уж этого с моей руки не снимет никто!

Романтическая и грустная история Странника — человека, рожденного не на своем месте, нашедшего и потерявшего себя... человека, упрямо ищущего свой путь. Быть может, правы те, кто считает, что на нем, незаметном и неуловимом, и держится королевство? Не всем быть рыцарями, не всем воевать с мечом и в доспехах — но господин и лучший друг Странника поймет это слишком поздно. А что поймет сам герой? Каким окажется главный страх того, кто не боится смерти? И чем придется ему расплатиться за обретенное понимание?

Мастер альтернатив в исторических декорациях, Резанова играет с аллюзиями и ассоциациями. Вы никогда не задумывались, как могла бы сложиться история Жанны д'Арк, будь она влюблена и ответно любима? Замужество вместо костра — счастливый или грустный финал? Ответ остается за кадром, нам даны лишь намеки, смутные предчувствия. А вот еще вопрос: кем нужно быть, чтобы успешно расследовать преступления, творимые с помощью колдовства? Уж пожалуй, колдуном не слабее преступника — но как это сочетается с верой в Господа? Можете вы представить себе, к примеру, отца Брауна, творящего заклинания, а после — замаливающего сей грех?

Но отречься от «бесовского» дара и позволить торжествовать злу — не будет ли грехом еще большим? Ответы кажутся очевидными, но почему тогда у каждого они — свои?

Итог: немного наивная, немного грустная, это книга для тех, кто в истории склонен видеть поровну грязи и романтики, а в героях — и хорошее, и плохое.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Алла Гореликова

ДА, РАЗВЛЕКАЛОВО. ЗАТО КАКОЕ!

ЮРИЙ МАНОВ
ЗВЁЗДНЫЕ ФЕРМЕРЫ

Космическая приключенческая фантастика

Роман ● **Обложка:** *О. и О. Юдины* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Фантастическая авантюра»* ● **384 стр.** ● **7000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Сергей Лукьяненко «Танцы на снегу»
- Роберт Асприн, цикл о Шуттовской роте

Юрий Манов известен прежде всего участием в регулярных сборниках «Фантастика». Многие зачитывались его «геймерскими» повестями, впервые или заново переживая ощущения, испытываемые от хороших компьютерных игр, наблюдая за реалистичным воплощением современной мечты о красивом и интересном виртуальном мире. Резонно было ожидать, что и героями нового романа писателя станут любители «стрелялок», «бродилок» и «стратежек», но в этот раз он решил отправить своих персонажей не на цифровые, а космические просторы. Сразу замечу — эксперимент удался.

Главным героем романа стал четырнадцатилетний оболтус Люк (да-да, вы правильно вспомнили о Лукьяненко с Крапивиным!) с далекой фермерской планеты Грым, отправленный дедом на межгалактическую ярмарку. Одна только проблема: путешествие оказалось спонтанным, а потому немудрено, что по прибытии мальчуган быстро нашел массу приключений на свою голову. Которые, в свою очередь, повлекли за собой череду случайных встреч, и далее по нарастающей. Юный фермер неожиданно оказался в самом центре круговерти событий вселенского масштаба.

Что отличает Манова от большинства прочих писателей, так это то, что в его книгах главный вопрос — не «достигнут ли герои своей цели?», а «как они это сделают?». В подобном ключе строит свои романы, например, Роберт Асприн. Благодаря этому, читая книгу, попросту радуешься успехам героев, удивляешься оригинальному ходу или решению очередной сюжетной задачки. Не стоит забывать и о недюжинном воображении писателя, которое не дает читателю заскучать ни на секунду.

Итог: подобную фантастику правильнее всего назвать оптимистичной. Такие книги настраивают на положительный лад, добавляют хорошего настроя и предлагают возможность не раз улыбнуться, при том что юмора как такового в романе не так уж и много.

Творческие планы писателя...

...Весьма масштабны. В ближайшие два года читатели могут смело ожидать выхода романов «Старьевщики», «Небожители», продолжения «Звездных фермеров», сериалов «Цивилизация XXL» и «Кошизофрения», «Три дембеля на Плющихе» (в соавторстве с Ю. Панариным), а также повести «Мой любимый штурмбанфюрер».

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

ПРОДИРАЯСЬ СКВОЗЬ СТРОКИ

ЮРИЙ НИКИТИН
ПРОХОДЯЩИЙ СКВОЗЬ СТЕНЫ

Социальная фантастика

Роман ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Странные романы»* ● **384 стр.** ● **25000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Юрий Никитин «Трансчеловек», «Баймер», «Я живу в этом теле»

Люди Икс борются за мир и гармонию. Человек-паук пытается искоренить преступность. Перепрограммированный Терминатор выступает против порабощения мира. А чем занимается простой российский парень Виталий, волею Юрия Никитина наделенный способностью проходить сквозь стены? Новоявленный супергерой первым делом начинает подсматривать за интимной жизнью своих соседей...

ЦИТАТА

В нашем доме я заприметил яркую молодую женщину. Сперва она показалась моей ровесницей, настолько молодо держится и одевается, потом узнал, что ей уже тридцать, но чем-то задела: раза четыре я в сладких снах мял ее и тискал, просыпаясь с мокрыми трусами.

Конечно, беспредел, неуважительное поведение и простое «человеческое скотство» надо искоренять. Еще академик Моисеев писал, что со школы у людей надо воспитывать «экологически чистое сознание». Никитин своей книгой решил развить эту мысль — но совсем не академическими методами. Виталий не находит лучшего способа отомстить жильцам, расписывающим стены и гадящим в лифте, чем залезть в их квартиру, разрисовать обои, наложить в постель и «случайно» обронить пару пакетиков героина. Заразившись всевластием и эйфорией безнаказанности, он проделывает то же самое в воспитательных целях с «первой школьной любовью», которая, не зная о его чувствах, выбрала другого.

Как еще такой сверхчеловек может употребить свои силы? Конечно, не на благо общества. Найдя в катакомбах московского метрополитена древние сокровища, Виталий не бежит сдавать их в музей, дабы, как честный человек, получить свой процент от найденного и дать возможность историкам изучить ценности. Он продает исторические ценности антикварам, чтоб купить себе квартиру в центре города и обставить ее по последнему писку моды.

Мораль сей басни такова: «Я смотрел вслед и формулировал для себя еще один нехитрый, но крайне важный закон: людей надо принимать только такими, какими себя играют. Попытаться видеть реальными... спасибо, только краем глаза увидел и чуть не рехнулся. Это же зреть, как трудится прима-балерина на унитазе, и ни разу не посмотреть ее на сцене».

Итог: детям читать нельзя, взрослым читать не стоит. Взрослым детям в образовательных целях уж лучше порнуху посмотреть.

СЮЖЕТ	4
МИР	4
ПЕРСОНАЖИ	3
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **5**

Надежда Агеева

ДЕТСТВО, ОТРОЧЕСТВО, ЮНОСТЬ

ЭНН КРИСПИН. ХЭН СОЛО И ВСЕ ЛОВУШКИ РАЯ
ANN CAROL CRISPIN. THE PARADISE SNARE

Роман ● **Обложка:** *Д. Стрюзан* ● **Перевод:** *Я. Кельский* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Звездные войны»* ● **384 стр.** ● **5000 экз.** ● **«Хэн Соло», часть 1** ● **Источник:** *Фильмы серии «Звездные войны»*

ЭНН КРИСПИН. ХЭН СОЛО И ГАМБИТ ХАТТОВ
ANN CAROL CRISPIN. THE HUTT GAMBIT

Роман ● **Перевод:** *Я. Кельский, Е. Чеховская* ● **Обложка:** *Д. Стрюзан* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **416 стр.** ● **5000 экз.** ● **«Хэн Соло», часть 2** ● **Источник:** *Фильмы серии «Звездные войны»*

ЭНН КРИСПИН. ХЭН СОЛО И МЯТЕЖНЫЙ РАССВЕТ
ANN CAROL CRISPIN. REBEL DAWN

Роман ● **Перевод:** *A. Stellari* ● **Обложка:** *Д. Стрюзан* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **528 стр.** ● **5000 экз.** ● **«Хэн Соло», часть 3** ● **Источник:** *Фильмы серии «Звездные войны»*

Космическая опера, приключенческая фантастика

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Брайан Дейли «Хэн Соло в Звездном тупике», «Реванш Хэна Соло», «Хэн Соло и потерянное наследство»
- Л. Нил Смит, трилогия The Adventures of Lando Calrissian

Юность популярных героев — всегда лакомый кусочек для творцов межавторских вселенных. Успех «неизвестных фрагментов биографии» почти гарантирован — уже только за счет имени центрального персонажа. Поэтому вряд ли кто-то удивился, что одной из первых тем для книг по мотивам «Звездных войн» стали похождения харизматичного контрабандиста до его встречи со старым джедаем и юным фермером в грязной забегаловке на пустынной планете. Судьба не особо баловала будущего героя Альянса: мало кто от хорошей жизни подается в контрабандисты. Рассказать о том, что привело на эту кривую дорожку Хэна, доверили писательнице, которая к тому времени успела поработать с Андре Нортон и другими соавторами, засветиться в книжном «Звездном пути» и даже основать собственный межавторский цикл. Криспин справилась со своей работой если не на «отлично», то уж точно на «хорошо». Самые ранние годы Хэна Соло описаны поверхностно: автор останавливается лишь на ключевых эпизодах биографии героя. Впрочем, странно, что при таком подходе за рамками трилогии остались обучение Хэна в Имперской Академии и первая встреча с Чубаккой. Не обошлось и без неувязок: не раз упоминается, что Чубакка уже полвека не был на родине, хотя мы прекрасно помним, что он участвовал в битве за Кашиик, которая состоялась всего лет за двадцать до времени действия романов Криспин. Удивляет, что нашлись в «Мятежном рассвете» расхождения и с новеллизацией «Новой надежды», выпущенной еще в 1976 году: в ней Хэн сам становится свидетелем знаменитого эпизода в кантине, когда Оби-Ван расправляется с парой негодяев, а у Криспин герой узнает о произошедшем от верного Чуи.

Зато писательница прекрасно отдает себе отчет в том, что ее трилогию будут читать по большей части люди, хорошо знакомые с Сагой и знающие, что произойдет с Хэном Соло в будущем. В таких условиях тяжело создать напряженную интригу, и все-таки Криспин это удается. Как складывался характер юного Соло, что позволяет хаттам и, в частности, Джаббе держать в руках львиную долю теневого бизнеса в Галактике, во что выльется первая настоящая любовь Хэна, — об этом писательница рассказывает весьма изящно.

Правда, отношения Хэна с агентом повстанцев Брией Тарен получились настолько возвышенными и романтичными, что в дальнейшем даже намек на существование девушки мешал бы нормальному развитию романа между контрабандистом и принцессой Леей. Чтобы избежать этого, Криспин пришлось убить героиню, — весьма предсказуемый шаг. В трилогии вообще полно предсказуемых эпизодов — к ним, разумеется, относится и финал. Но в данном случае то, что происходит с героем на пути к развязке, куда важнее и интереснее самого финала.

Главный недостаток трилогии — ей не хватает размаха. Порой кажется, что действие разворачивается не в масштабной вселенной «Звездных войн», а в мире поменьше, вроде того, что мы видели в сериале «Светлячок». Штурм целой планеты у Криспин выглядит лишь немного более масштабным событием, чем обычная пиратская заварушка. Впрочем, это и понятно: у автора в значительной степени были связаны руки. О событиях, предваряющих Оригинальную трилогию, на момент создания книги ничего не было известно, и писателям приходилось действовать осторожно, на свой страх и риск.

Итог: если вам с детства мила кривоватая ухмылка Хэна Соло или вы устали от засилья джедаев в «Звездных войнах», то книги Криспин должны стать для вас настоящим подарком. Только постарайтесь не обращать внимания на традиционные для серии посредственный перевод и некоторые разночтения с другими фрагментами Саги, иначе рискуете испортить себе все удовольствие.

ЦИТАТА

Хэн остановился, оглядывая кантину, пока Чубакка проводил их потенциальных клиентов к угловому столику. Ладно. Гридо пока не видно...

И он отправился через шумный зал к столику, за которым его ждали Чуи, старик и юноша...

Присутствуют

- персонажи из фильмов
- первая любовь Хэна
- повстанцы и контрабандисты
- неувязки с приквелами

Отсутствуют

- ситхи
- обучение Соло в Академии
- конец истории
- мир и порядок в Галактике

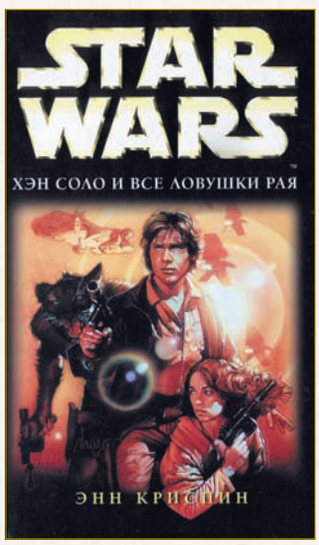
СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	5

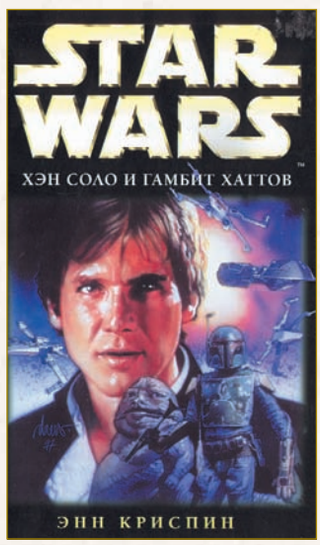
ОЦЕНКА МФ: 7

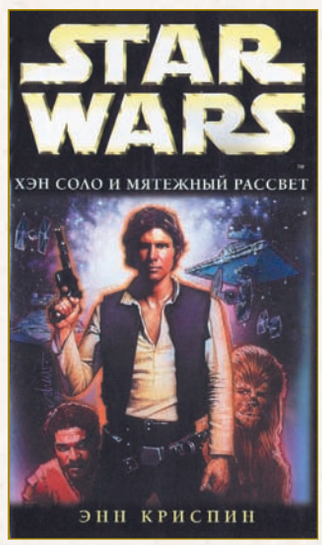
Дмитрий Злотницкий

Ничто не забыто

Планета, на которую сбежал в первом романе трилогии Хэн, — Илезия — впоследствии дала название повести, главными героями которой стали дети Хэна и его кузен. Эта история входит в цикл «Новый орден джедаев».







ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ ВЗОР

АРТУР КЛАРК, СТИВЕН БАКСТЕР. СВЕТ ИНЫХ ДНЕЙ
ARTHUR CLARKE, STEPHEN BAXTER. THE LIGHT OF OTHER DAYS

Научная фантастика

Роман ● **Перевод:** *Н. Сосновская* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия «Все звезды»** ● **448 стр.** ● **5100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Роберт Хайнлайн «Человек, который продал Луну»
- Артур Кларк «Фонтаны Рая»

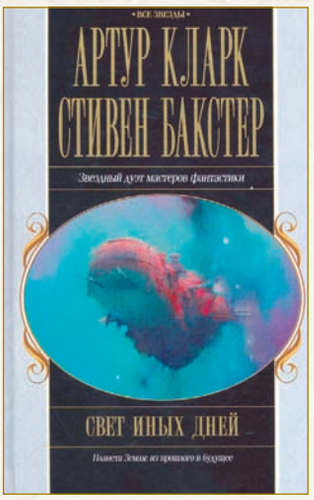
Вопреки аннотации, роман не имеет *никакого* отношения к циклу Кларка и Бакстера «Одиссея Времени». Вселенная, герои, сюжет, идеи — все другое. «Свет...» — традиционная НФ об изобретении, изменившем лицо человечества.

Жил-был владелец медиаимперии Хайрем Паттерсон, честолюбец, жаждущий денег и власти. И благодаря настойчивости этого эгоистичного типа цивилизация совершила невиданный скачок. Понукаемые Паттерсоном ученые изобретают новый тип связи, на основе которого создают «червекамеру» — устройство, для которого не существует никаких преград. Понятие «тайна» попросту исчезает. Начинается повальная шпиономания: все подглядывают за всеми. А затем с помощью усовершенствованной червекамеры становится возможность посмотреть в прошлое! Но и это еще не финал...

ЦИТАТА
Люди бросали работу, отказывались от своих профессий, порой даже уходили от любимых и посвящали себя бесконечным путешествиям во времени и пространстве. Человеческая раса вдруг словно бы постарела, всем захотелось попрятаться в норки и питаться воспоминаниями.

Достоинство романа — приверженность традициям классической НФ. Но отсюда и главный недостаток: идеи превалируют над стилем. Впрочем, книги Кларка всегда поражали идейным наполнением, но не литературным качеством. И соавтора он подобрал под стать, хотя Бакстер честно старается разбавить сухость «научпопа» психологическими изысками.

Немалое место в книге занимает социальная сатира. Человечество долгое время использует новое изобретение для удовлетворения низменных инстинктов, — совсем как интернет с его невиданным расцветом порно-бизнеса. Любопытен ряд геополитических прогнозов. По мнению писателей, в 2019 году их родина развалится: Шотландия обретет независимость, Англия и Уэльс войдут в состав США, а королевская семья эмигрирует в Австралию. Некоторые прогнозы уже осуществились: достаточно сравнить описание «миротворческой миссии» войск США под флагом ООН в Узбекистане — чистый Ирак! А ведь роман вышел в 2000 году...



Итог: еще одна попытка заглянуть в будущее. И, несмотря на хэппи-энд, не оставляет мысль, что авторы излишне оптимистичны, пытаясь предсказать развитие цивилизации. Увы, но история демонстрирует обратное: мы не желаем учится на ошибках прошлого...

СЮЖЕТ	8
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Борис Невский

ТАИНСТВЕННЫЙ СЛУЧАЙ В АМЕРИКАНСКОЙ ГЛУБИНКЕ

ПИТЕР СТРАУБ. ПРОПАВШИЙ МАЛЬЧИК, ПРОПАВШАЯ ДЕВОЧКА
PETER STRAUB. LOST BOY LOST GIRL

Мистический триллер

Роман ● **Перевод:** *А. Крышан* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Роман Mistique»* ● **384 стр.** ● **4100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- мультфильм «Дом-монстр» (2006)
- фильмы серии «Проклятие» (2004—2006)

Писатель из Нью-Йорка Тимоти Андерхилл узнает о том, что жена его брата Нэнси покончила с собой. Через несколько дней после случившегося пропадает племянник Тима Марк. Тогда лучший друг мальчика, Джимбо, рассказывает, что незадолго до смерти матери Марк стал одержим таинственным пустым домом, в котором когда-то жил маньяк-убийца (как же любит Страуб этот типаж!), приходившийся Нэнси кузеном. Как связаны между собой страшные события прошлого, замкнутость Нэнси, переросшая в самоубийство, и загадочные исчезновения подростков по округе?

ЦИТАТА
Чем занимается народ в Миллхэйвене по воскресеньям в десять утра? Многие жители города, регулярно посещающие службы в церквях Святого Роберта или Горы Сион, успели вернуться домой, сменили рубашки и брюки — почти никто в Миллхэйвене больше не ходит в церковь в пиджаке — на футболки и шорты, и теперь постригают лужайки либо что-то мастерят у верстаков. Кто-то едет в другой конец города навестить мать, отца, тетушек и дядюшек. Большинство женщин планируют угощение для родственников, которых через пару часов ждут в гости к обеду. Большинство мужчин подумывают о том, как лучше сложить угольные брикеты для приготовления барбекю, и гадают, не пора ли съездить в магазин за сочными свиными ребрышками...

События книги разворачиваются в уже знакомом поклонникам Страуба Миллхэйвене. Именно здесь происходило действие «Глотки» — да и главные герои, Тимоти Андерхилл и частный детектив Том Пастор, встречаются в произведениях автора не впервые. «Пропавший мальчик...», как и другие романы писателя, «двуслоен»: первый слой посвящен таинственным событиям, пустому дому и появляющимся призракам, тогда как второй показывает обыденную жизнь американского городка. На фоне необычайных происшествий Страуб раскрывает душу Миллхэйвена и его обитателей. Вот Марк и Джимбо видят таинственного человека в черном со стальным взглядом, — и тут же рядом двое соседей решают закончить тайную любовную связь. Подобные эпизоды позволяют читателю словно погрузиться в мир книги, пожить денек-другой в небольшом городке, понаблюдать за жизнью обычных людей. Возможно, именно в этом и заключена популярность романов Страуба.

Итог: очередное произведение писателя. Кто любит — тому понравится, для тех, кто не знаком, — неплохой повод попробовать.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: **8**

Константин Бобов

ГУБИТ ЛЮДЕЙ НЕ ПИВО

СЕРГЕЙ ФОМИЧЁВ *КОНВОЙ*

Героическое фэнтези

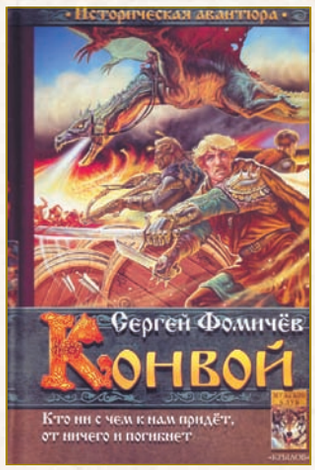
Роман ● **Обложка:** *П. Борозенец* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **352 стр.** ● **8000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Владислав Русанов «Окаянный груз»
- Сергей Лукьяненко, Ник Перумов «Не время для драконов»

Пятьсот лет назад некий монах открыл Врата в другой мир, и история Земли изменилась раз и навсегда. Не во всем: как и в нашем мире, здесь ныне есть нацисты, террористы-смертники (правда, вместо бомб у них заклинания), желтая пресса и знаменитый книжный развал в Киеве на Петровке. Но вот пороховое оружие и электричество так и не изобрели, подземку строят гномы, а за кубок Большого Шлема в Уимблдоне бьются рыцари. Гоблины-ковбои, орки-охранники, эльфы-ростовщики... и таинственный город-крепость Альмагард, что сдерживает натиск не менее таинственных «чернильников», невесть зачем рвущихся в наш (или все-таки не наш?) мир. Туда, в Альмагард, и совершат два опасных путешествия герои книги. А начнется все с набора людей в охрану каравана, везущего «ноу-хау» пивоваренного товарищества «Каштан»: зачарованное по новой технологии пиво...

В книге с избытком драк, погонь, трупов (в том числе живых) и прочих приманок для любителей крутого экшена. Хватает тайн и загадок вполне детективного свойства — как и положено в детективе, с разгадками придется подождать до последних страниц. Есть и приправа для ценителей игры ума: отсылки к «здесь и сейчас», к проблемам нашего мира вплетены в роман стильно и ненавязчиво. Но при этом остроумная, насыщенная аллюзиями и параллелями с днем сегодняшним первая часть романа не слишком сочетается с апокалиптически-мрачной второй,



оставляя впечатление некоторой рваности.

Итог: «Конвой» непохож на ранее публиковавшиеся книги Сергея Фомичева: он более динамичен и при этом более злободневен. Автор придумал замечательный мир, но предпочел показать нам его последние годы и дни — а иной сделал бы на этом материале сериальчик томов на -дцать!

ЦИТАТА

— Так это медицинский трактат, — разочарованно протянул Волошек. — А я думал — про упырей.

— Нет, не медицинский, — поправил Априкорн. — И не трактат вовсе. Роман. Есть такой сочинитель Станислав Лем. Его пера книга.

— Про рыцарей роман?

— Почему ты так решил?

— Он же поляк, этот Лем.

— Ну, — озадаченно согласился колдун.

— Все поляки про рыцарей пишут.

— Хм. Нет, это, пожалуй что, фэнтези. [...] Ну, он предположил: а что если бы в нашем мире жили одни только люди? Ни эльфов, ни гномов, ни гоблинов, ни орков не появилось. Ни драконов, ни нежити. И если бы не завелась магия, как бы тогда все устроилось?

СЮЖЕТ	6
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Алла Гореликова

ЛИКВИДАЦИЯ БЕЗГРАМОТНОСТИ

ГРИГОРИЙ ПАНЧЕНКО *ГОРИЗОНТЫ ОРУЖИЯ. «ЛИКБЕЗ» ДЛЯ ФАНТАСТОВ И НЕ ТОЛЬКО*

Публицистика

Обложка: *Л. Зарецкая* ● **Издательство:** *«Форум», 2007* ● **Серия:** *«Другая сторона»* ● **304 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вячеслав Рыбаков «Идея межзвездных коммуникаций в современной фантастике»

Большая часть текстов, вошедших в книгу «Горизонты оружия», уже знакома любителям фантастики по публикациям в периодике. В том числе два приложения — «Краткое введение в драконоведение», написанное в соавторстве с Константином Асмоловым и «Сага об амазонках» в соавторстве с Владимиром Лещенко.

Суть работы Григория Панченко сводится к следующему: практически вся информация о холодном оружии и доспехах, которую мы получаем из историко-фантастических произведений, от фильма «Властелин Колец» до романа Далии Трускиновской «Люс-а-Гард», — не более чем «развесистая клюква», которая может испортить человеку знающему все удовольствие от драматического эпизода. Следовательно, писателям надлежит неуклонно ликвидировать безграмотность и учить матчасть, — а Григорий Панченко на конкретных примерах поможет им расширить горизонты.

Особенно интересно читать о том, как культура определенной эпохи связана с наиболее распространенным в этот период оружием. Знаете ли вы, скажем, что появление высокоразвитого доспеха знаменует собой скорое начало Ренессанса, а приход на смену колющему оружию колюще-режущего неизбежно сопровождается повышением градуса жестокости в обществе?

Это интересно

Среди книг, написанных Григорием Панченко, помимо фантастики, числятся такие труды: «Нетрадиционные боевые искусства. От Америки до Руси», «История боевых искусств. От Нового Света до Черного Континента», «История боевых искусств. Неизвестный восток» и другие работы по истории и теории холодного оружия и боевых искусств. Так что в компетентности автору «Горизонтов оружия» не откажешь...

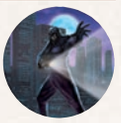
Итог: не то чтобы Панченко сделал какое-то открытие, рассматривая фантастику в столь специфическом и узком разрезе. Уже давно стала классикой, например, культурологическая статья Вячеслава Рыбакова о межзвездных коммуникациях в отечественной НФ. Но в определенной смелости автору этой книги не откажешь. Занятное чтение — и, надо полагать, вдвойне занятное для авторов, которых Панченко изволил отшлепать. Отечественным оружиеведам, впрочем, тоже досталось на орехи...

При этом «Горизонты оружия» — издание не научное и даже не научно-популярное, а именно публицистическое. Книга для тех, кто готов поверить Панченко на слово: в большинстве случаев автор обходится без ссылок на источники, знакомя нас только с окончательными выводами. А тут ведь как в фехтовании: один раз ошибешься, дашь читателю поймать себя на неточности, — и пиши пропало, весь ликбез насмарку. Вжик, вжик, вжик — уноси готовенького!..

Василий Владимирский

ПОМОЛВКА В СТИЛЕ КУНГ-ФУ

РУМИКО ТАКАХАСИ. РАНМА 1/2
RUMIKO TAKAHASHI. RANMA 1/2



Комедия, фэнтези, боевые искусства

Манга ● **Перевод:** *И. Логачев* ● **Издательство:** *«Сакура-пресс», 2005—2007* ● **Серия:** *«Манга!»* ● **8 томов по 192 стр.** ● **10000 экз.** ● **«Ранма», части 1—8**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Румико Такахаси «Urusei Yatsura»
- Хироюки Нисимори «Tenshi na Konamaiki»

Семья мастеров боевых искусств Тендо ждет гостей — из тренировочного путешествия в Китай возвращаются Генма Саотоме, старый друг Суона Тендо, и его шестнадцатилетний сын Ранма. Давным-давно отцы семейств договорились, что Ранма женится на одной из дочерей Тендо, и вот настал день знакомства и выбора. Однако вместо отца и сына Саотоме у Школы беспредельных боевых искусств Тендо появляются симпатичная девушка и гигантская панда. Оказывается, во время путешествия Ранма упал в источник утонувшей девушки, а Генма — в источник утонувшей панды. Теперь оба прокляты: стоит им прикоснуться к холодной воде, как они превращаются в девушку и панду, и только горячая вода помогает им принять прежний вид. Но Суона неопределенный пол будущего зятя совсем не печалит, ведь его младшая дочь, боевитая красотка Акане, терпеть не может парней. А так как Ранма наполовину девушка, у него есть шанс ей понравиться.

Но непростыми отношениями Ранмы и Акане сюжет не ограничивается. Акане есть за что ненавидеть парней: за ее сердце готовы сразиться все ученики школы, причем сразиться с ней самой. В девушку-Ранму влюбляется старшеклассник Татеваки Куно — спортсмен, красавец и мастер кендо. Недалекий Куно никак не может понять, что его возлюбленная «девушка с косичкой» и есть Ранма, и постоянно дерется с ним за право с ней встречаться. По следам Ранмы идет его старый соперник Рега Хибики, также мастер боевых искусств. Разыскивая его в Китае, Рега умудрился свалиться в источник утонувшей черной свиньи, и от холодной воды превращается в очаровательного маленького поросенка. И конечно, он жаждет отомстить Ранме за свою свинскую жизнь. Хотя все не так уж плохо: «второе я» Реги, черный поросенок Пи-тян, становится домашним любимцем Акане. А уж что начнется, когда в доме Тендо появятся китайская амазонка Шаньпу и учитель-извращенец Хаппосай...

Приятно, что издавать мангу в России начали с проверенной временем классики. Начавшая выходить в 1987 году «Ранма» известна и любима по всему миру до сих пор. Теперь она кажется чуть старомодной и наивной, но ее неповторимый юмор и персонажи, ставшие уже именами нарицательными (чего стоит один только топографический кретин Рега!) еще долго не позволят ей отойти в историю. Отсутствие стройного сюжета с лихвой компенсируется динамизмом манги — боевые здесь даже фигурное катание и доставка лапши на дом, и Ранме и компании есть что показать в очередном бою. Прорисована манга таже очень симпатично. Персонажи и фоны очень четки, панели и реплики расположены логично, следить за ходом повествования достаточно удобно.

Пару слов — о русском издании. Мягкая, просвечивающая бумага и матовая, вытирающаяся со временем обложка радуют разве что небольшой ценой за томик. Манга «отзеркалена» (в Японии манга читается наоборот, справа налево), при переводе сохранены именные суффиксы (-сан, -кун). В первых трех томах есть расшифровка терминов, небольшие заметки об истории манги, боевых искусствах, японской школе и краткая биография автора.

Итог: классическая манга о любви и боевых искусствах, полная динамики, юмора и запоминающихся персонажей. На великую художественную и литературную ценность «Ранма» не претендует, но несколько часов здорового смеха своим читателям она непременно подарит.

Это интересно

- Всего в манге «Ранма» 38 томов. В России пока выпущено 8.
- По мотивам манги сняты 161-серийный телесериал Ranma 1/2, 11-серийный сериал на видео Ranma Nibun no Ichi и три полнометражных фильма: Ranma 1/2: Big Trouble in Nekonron, China; Ranma S: Nihao My Concubine ? Ranma S: One Flew Over the Kuno's Nest .
- Перу Румико Такахаси также принадлежат известные манга-сериалы Inu Yasha, Maison Ikkoku, Mermaid Forest и Urusei Yatsura.

ЦИТАТЫ

- Ну! Давай же! Мужчина ты или кто?
  — Сейчас я женщина... Парень, не умеющий кататься, выглядит по-идиотски!
  — Знаешь... не умеющая кататься девушка выглядит не лучше.
  (Ранма и Акане на катке).
- «Ранма дурак!» (Акане — Ранме).
- «Противная! Несексуальная!» (Ранма — Акане).
- «Рега, ты... свинья...» (Ранма).

ПРИСУТСТВУЮТ

- юмор
- волшебные превращения
- любовные многоугольники
- боевые искусства
- голые девушки

ОТСУТСТВУЮТ

- серьезный сюжет
- боги, призраки, демоны
- гейши и самураи
- скучные персонажи
- секс и насилие

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Ксения Аташева

ОВЕЧКА ДОЛЛИ

КАДЗУО ИСИГУРО. НЕ ОТПУСКАЙ МЕНЯ
KAZUO ISHIGURO. NEVER LET ME GO

Социальная фантастика

Роман ● Обложка: *С. Шикин* **● Перевод:** *Л. Мотылева* **● Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* **● Серия:** *«Интеллектуальный бестселлер. Читает весь мир»* **● 352 стр. ● 4100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Дэниел Киз «Цветы для Элджернона»
- Одри Ниффенеггер «Жена путешественника во времени»

С тех пор, как родилась овечка Долли, тема клонирования из области фантастики перебралась в реальность. Киноделы занялись съемками таких футуристических филь-

мов, маститые писатели приступили к разработке жилы, которую ранее не замечали. В их числе — лауреат Букеровской премии Кадзуо Исигуро. Роман «Не отпускай меня» попал в шорт-лист Букеровской премии-2005 и премии Артура Кларка-2006, включен журналом Time в список ста величайших книг всех времен.

Тридцатилетняя Кэти вспоминает свою жизнь в школе Хейлшем. Здесь воспитывают клонов — тех, кому в грядущем предстоит отдать свои органы настоящим людям. С этой мыслью несчастные дети, сами того не всегда осознавая, свыкались с рождения.

Исигуро, пишущий от лица девушки-клона, невероятно жесток к своим персонажам. Он заставляет бедолаг столкнуться лицом к лицу с миром, где у многих они вызывают брезгливость, отвращение. Но одновременно писатель жалеет героев книги, относится к ним с бесконечной теплотой и заботой.

«Не отпускай меня» — книга о покорности судьбе и служении всей жизнью. Главные герои — обаятельная Кэти, фантазерка Рут, вспыльчивый Томми — живут, дышат, любят, страдают и... смеются над тем, что их по-настоящему пугает, — неизбежным гротескным финалом.

Итог: великолепная притча, написанная блестящим стилистом.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Сергей Неграш

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.

Мир — насколько интересна и оригинальна авторская вселенная.

Персонажи — насколько удались образы героев книги.

Стиль — авторский язык и манера изложения.

Качество издания — насколько книгу приятно держать в руках и листать.

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим. Каждая книга оценивается в своей «весовой категории».

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

ТРИ В ОДНОМ

ЕВГЕНИЙ ГАРКУШЕВ
ГРАНИ МАТРИЦЫ

Приключенческая фантастика, научная фантастика

Роман ● Обложка: *А. Сальников* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Русская фантастика»* **● 448 стр. ● 6000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роберт Хайнлайн «Дверь в лето»

Во время пирушки по случаю дня рождения приятеля-олигарха Евгений Воронов упал в озеро и потерял сознание. Когда же он очнулся, на дворе стояла середина 21 века, а мир совершенно изменился. Более того, очнуться Евгению предстояло не один раз, а целых три, в одно и то же время, после чего прожить три параллельных жизни. Кому это понадобилось? Зачем? Как связаны между собой трое Вороновых?

Подход «наш человек в чужом мире» сегодня обычно используется в романах фэнтези, впрочем, с незапамятных времен им пользуются и фантасты, желая показать мир будущего глазами современного человека. Такой метод позволяет писателям быть стилистически корректными — читатель находится на том же уровне знаний об окружающем мире, что и герой, — и понятными — мировоззрение персонажа близко читателю.

Будущее по Гаркушеву соответствует многим современным тенденциям: нехватка ресурсов, понижение общего интеллектуального уровня, измельчание духовных ценностей, оцифровка товарно-денежных отношений и при этом активное развитие высоких технологий. Писатель не увлекается социальной стороной грядущего, делая ставку на психологию наших потомков и технологический прогресс. При этом он не забывает и о мелких деталях, что в сумме дает весьма целостную картину.

Разделение главного героя «на три части» дало возможность писателю продемонстрировать, насколько зависит поведение человека от его окружения. Евгении, очнувшиеся в военном бункере и посреди террористического логова, ведут себя совершенно по-разному. Одинаковых людей не бывает: даже при равных «стартовых» условиях мелкие случайности способны направить нас в противоположных направлениях.

К сожалению, не обошлось и без «героических» вставок. Евгении раз за разом побеждают в драке злобных хулиганов, спасают девушек, которые и без того уже готовы броситься им на шею. Такие банальные эпизоды несколько портят удовольствие от романа.

Итог: неожиданно приятная книга, утверждающая во мнении, что в России научную фантастику пишет не только Александр Громов.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Константин Бобов

Слабая редактура

Данное издание романа уже не первое — в 2003 книга выходила в серии «Фантастический боевик» издательства «Армада». А потому вдвойне удивительно число мелких ляпов и стилистических оплошностей, которые сохранились в книге.

ЕГИПЕТСКИЙ ОБОРОТЕНЬ В ТОМСКЕ

СЕРГЕЙ АРБЕНИН
СОБАЧИЙ БОГ

Мистический боевик с элементами хоррора

Роман ● Издательство: *«Корпорация «Сомбра», 2006* **● 480 стр. ● 10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Алексей Иванов «Золото бунта»
- Олег Дивов «Ночной смотрящий»

Разве могли знать два египетских пса Упуат и Анубис, сидящие у ног великого Ра в солнечном Гелиополе, что злая судьба в облике Сергея Арбенина унесет их на заснеженные просторы сибирской равнины? Ни тебе климата, ни сервиса, кругом дремучий лес, населенный дремучими эвенками, опричниками и прочими гуннами. Как в таких условиях не зародиться вражде?

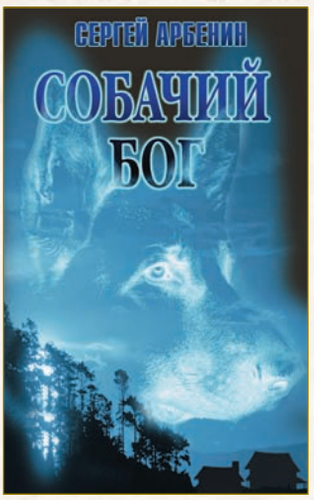
Она и зародилась. По-египетски древняя, по-русски кровавая. Минули годы, и нет уже псов-близнецов. Вместо них из морозной тьмы возникают белая волчица Сарама и Волх, собачий бог — не человек, не пес, утративший бессмертие, но вечно перерождающийся в потомках. Именно на них, потомков, и ведет охоту богиня волков. Ее цель — Дева, та, кто выносит и родит нового Волха. На стороне бессмертной волчицы много тайных прислужников, звери и духи, волколаки и зомби. На стороне собачьего бога — псы и люди, не всегда верные, трусливые и часто безразличные.

ЦИТАТЫ

- «Сгинь, пропади, собачья смерть! [...] Приди, приди собачий бог!» (волхв Суходрев).
- — Не чист! — объявил служитель равнодушным голосом, вложил сердце ему в грудь и выжидательно посмотрел на Лаврова.

Старая пьеса приобретает свежий колорит на улочках современного Томска. К свету Злой Луны примешивается свет уличных фонарей, предсмертные вопли оттеняются трескотней автоматных очередей и шумом моторов. На подмостки выходят новые статисты. Милиционеры и торговки, водители маршруток и бомжи, цыгане и чиновники — все они кажутся бессильными пешками перед неумолимой поступью сюжета. Но время, капризный режиссер, властно даже над богами.

У «Собачьего бога» есть то, что отличает нетривиальную «многоразовую» вещь от рядового «закусочного» чтива, — стиль, атмосфера, лицо. Можно немало сказать о мастерски прописанных характерах персонажей, о многоплановости сюжета и красочных реминисценциях из истории России. Но все это меркнет и отступает на второй план перед чувством той первобытной, таежной, нетраненой жути, какую может передать читателю только по-настоящему сильный автор.



Итог: динамичное, жутковатое и кровавое действо, берущее начало во времена легенд и получившее продолжение в наши дни. Рекомендуется всем поклонникам качественного хоррора и городской мистики. Любителям НФ и ортодоксального фэнтези — взять тайм-аут.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: 8

Николай Калиниченко

ЦАРЬ ПАРФЮМЕРОВ

АНДРЕЙ ПЛЕХАНОВ
ЦАРЬ МУРАВЬЕВ

Фантастический боевик

Роман ● Издательство: *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Русская фантастика»* **● 576 стр. ● 10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Патрик Зюскинд «Парфюмер»

Мутанты с гипертрофированно развитым обонянием, воздействующие на окружающих посредством феромонов, — это, мягко говоря, не ноу-хау Андрея Плеханова. Например, парфюмера из одноименного романа Патрика Зюскинда помните? По своим способностям герои «Царя муравьев» отчасти похожи на это несчастное чудовище. Только они еще круче: испускают феромоны лично, а не выделяют их из тел убиенных девственниц посредством очищения и возгонки. Кто эти создания — невинные жертвы обстоятельств, обретшие сверхспособности под влиянием экспериментального средства от рака, но при этом утратившие навыки выживания среди обычных людей? Или циничные мерзавцы, рвущиеся к власти любой ценой, по принципу «сегодня один маленький город — завтра весь мир»? Этот вопрос пытается разрешить хирург Дмитрий Бешенцев, вследствие травмы лишенный обоняния, надежно защищенный от феромоновой атаки, но, тем не менее, до одури влюбленный в одну из мутанток.

Итог: «Царь муравьев» для нижегородского писателя-фантаста книга вполне проходная. Сюжет предсказуем, особых стилистических находок не наблюдается... То есть, одно из множества однотипных произведений, если говорить про «температуру в среднем по палате» для нашей фантастики. Вероятно, дабы читатель не впал в тоску и уныние, автор украсил свой труд рядом перлов, истинной жемчужиной среди которых стал вот этот: «В голосе его прозвучала то ли гордость, то ли ирония — трудно было разобрать в туманном предрассветном сумраке». Умри, Андрей, лучше не скажешь! В общем, «включите свет, а то дышать темно и воздуха не видно!»

СЮЖЕТ	3
МИР	4
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 5

Василий Владимирский

Это интересно

Как и многие другие писатели, Андрей Плеханов, врач по основной профессии, активно использует в своих произведениях собственный опыт. Недаром главным героем его очередного романа стал «доктор врач» Бешенцев. Однако порой узнаваемость деталей может сыграть дурную службу. В кратком послесловии к «Царю муравьев» Плеханов был вынужден оправдываться перед потенциальными читателями: «Действие романа происходит НЕ в Нижнем Новгороде, в коем я имею счастье проживать. И градоначальник Житник не имеет ничего общего с нижегородским мэром Вадимом Булавиновым, человеком, которого я лично знаю и уважаю». Осталось убедить в искренности городскую администрацию — которая, кстати, до этого места может и не дочитать.

ЗВЕЗДЫ И ПОЛОСЫ

АНДРЕЙ УЛАНОВ И ВСЯ ФЕДЕРАЛЬНАЯ КОННИЦА...

Историческое фэнтези

Роман ● Издательство: *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Русская фантастика»* **● 448 стр. ● 12000 экз. ● Приквел книг «На всех хватит!» и «Колдуны и капуста»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пол Андерсон «Буря в летнюю ночь»
- Владимир Свержин «Трехглавый орел»

Роман Андрея Уланова посвящен переломному периоду развития США — Гражданской войне Севера и Юга. Американцы с огромным пиететом относятся к этой эпохе, у нас же об их «гражданке» довольно смутные представления. Хороший президент Линкольн, плохие южные плантаторы, угнетенные негры-рабы — и это в лучшем случае. Впрочем, о нашей Гражданской американцы осведомлены еще меньше. Книга Уланова довольно добросовестно излагает некоторые фрагменты войны, особенно в области противостояния разведок. При этом мир, в котором происходит действие, не совсем наш. Точнее, совсем не наш. Взглянуть хотя бы на главных героев: парочка людей — и темный эльф, великан-полукровка, офицер гномьей разведки, вампир, тролль... В этом мире существует магия, а события «Властелина Колец» когда-то происходили на самом деле. В общем, имеются все предпосылки для создания яркого, увлекательного военно-авантюрного фэнтези на псевдоисторическом фоне. Увы, не получилось.

ЦИТАТЫ

— Бах! Бах!

— Он меня укусил, проклятие, укусил!

— А-а-а, рука!!!

Оторванную у агента руку вампир отбросил прочь... удивленно посмотрел на вышедший из его груди наконечник ятагана... прохрипел: «Мордор, проклятая стал...» — и вспыхнул!! — Не чист! — объявил служитель равнодушным голосом, вложил сердце ему в грудь и выжидательно посмотрел на Лаврова.

Нет, роман написан вполне прилично и легко читается, — однако сплавить свой мир воедино автору так и не удалось. Историческая линия абсолютно ничем не отличается от нашей: те же события и их причины, герои и мотивы действий. Но если бы описанная Толкином история происходила в реальности, рядом с людьми обитали бы фэнтезийные расы, а магия являлась повседневной частью обыденной жизни, — разве мир не был бы существенно иным? Хотя бы в области военных и бытовых технологий. Именно таким путем пошел Гарри Тертлдав, также написавший цикл о фэнтезийной войне Севера и Юга, где вместо пушек и пулеметов используют саламандр, драконов и ковры-самолеты. К сожалению, весь пыл Уланова ушел в изображение шпионских игрищ, а на яркий реалистично-магический антураж силенок не хватило.

Итог: сюжет в меру увлекателен, стиль слегка ироничен, но на этом, увы, достоинства заканчиваются. Попытку скрестить добросовестный исторический роман с фэнтези следует признать не слишком удавшейся.

СЮЖЕТ	7
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ: 7

Борис Невский

МИР РАБОВ

ДЖЕФФ ВАНДЕРМЕЕР. ПОДЗЕМНЫЙ ВЕНИСС *JEFF VANDERMEER. VENISS UNDERGROUND*

Посткиберпанк, готика, литературные игры

Роман ● Перевод: *Ю. Моисеенко* **● Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2006* **● Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* **● 224 стр. ● 3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Чайна Мьевиль «Вокзал потерянных снов»
- Данте Алигьери «Божественная комедия»
- миф об Орфее и Эвридике

Сюжет романа развивается по спирали из трех витков. В первом нас знакомят с Николасом, неумелым Живым Художником и таинственным Квином, который благодаря своей гениальности в области бионерии и генетических разработок добился значительной теневой власти над людьми. Первый виток рывком переходит во второй, где мы встречаемся с Николь, сестрой-близнецом Николаса, а также путешествуем по закоулкам Венисса. Вандермеер, не сбиваясь, подобно Мьевилю, на скучные описания, рассказывает о том, что здесь давно пало правительство, война с искусственным интеллектом закончилась победой человечества, а миром правит генетика. И наконец, третий виток отправляет нас в прогулку по Подземному Вениссу, подавляющему мрачностью, готичностью и непередаваемой атмосферой полной безысходности. И дело тут даже не в темных коридорах, отсутствии солнца и ужасающих местах, а в некоем психологическом давлении: как бы хорошо все ни закончилось, в итоге все равно будет плохо.

Издание

По непонятным причинам российское издание лишилось чуть ли не половины книги. В американском варианте под одной обложкой с романом изданы три рассказа и одна повесть, дающие более полную картину Венисса. Также отечественное издание не досчиталось биографии автора, ну да это уже ситуация, к сожалению, до обидного привычная.

Увлеченность литературными играми писатель показывает в каждой своей книге, будь то сборник или роман. Вот и на сей раз с первых же страниц знающий читатель окунется в омут знакомых цитат, имен, названий и сюжетных отсылок. Не единожды обыгрывая подобные детали, писатель добрался даже до Толкина и Кэрролла, заставляя читателя переживать катарсис узнавания. Но не забывает Вандермеер и про вечные вопросы. Тут и проблема безответной любви, и стремление человечества к постоянному заведению себе рабов, и многое другое.

Итог: не читайте аннотацию! К сюжету романа она имеет весьма далекое отношение. Вандермеер не остановился на выдумке локаций и мелких подробностей своего мрачного, помоечного города, но не забыл и про сюжет. Пожалуй, самое готическое и мрачное произведение прошлого года, которое никого не оставит равнодушным.

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Константин Бобов

ДИНАСТИЯ

СТАНИСЛАВ БУРКИН
ВОЛШЕБНАЯ МЯСОРУБКА

Подростковая фантастика

Роман ● **Обложка:** *Е. Пронина* ● **Издательство:** *«Форум», 2006* ● **Серия:** *«Другая сторона»* ● **464 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Владислав Крапивин «Голубятня на желтой поляне»
- Сергей Лукьяненко «Рыцари Сорока Островов»
- Астрид Линдгрен «Братья Львиное Сердце»

Если ты живешь в России и пишешь фантастику про подростков, то вольно или невольно напрашиваешься на сравнение с Крапивиным. А если ты носишь фамилию Буркин и приходишься сыном тому самому Юлию Буркину, тебе не избежать сравнений с произведениями батюшки.

В такой ситуации можно, например, сделать ставку на нестандартных героев, как и поступил автор «Волшебной мясорубки». По сути, это вполне традиционные «крапивинские мальчики» — добрые, сентиментальные и искренние. Один нюанс ставит все с ног на голову: милые дети служат в гитлерюгенде и готовы по первому приказу умереть во имя Тысячелетнего Рейха. Погибнув на поле брани, они отправляются каждый в свою Вальгаллу. Миролюбивые подростки оказываются в волшебной стране с гномами, говорящими животными, белым магом и злой колдуньей. Более суровый юноша проваливается в отредактированную версию реальности, где кипит бесконечная братоубийственная война, а миром правит жестокий и лицемерный дракон.

Получилась далеко не худшая из современных «жестоких сказок», смущают только провокационно смещенные акценты: эсэсовцы отважно прикрывают отход гитлерюгенда, в то время как проклятые русские травят ребятишек отравляющими газами... Это, правда, не мешает бойцам гитлерюгенда дружить с пожилым крючконосым лавочником и с лесными гномами, носящими откровенно еврейские имена, — так что, может быть, смещение акцентов не входило в задачу писателя.

Итог: вопрос только один: сколь велик вклад в создание романа Юлия Буркина? В том, что подобного вклада не было, и не убеждайте — не поверю. Ибо для юношеского дебюта «Волшебная мясорубка» — вещь чрезвычайно сильная. А вот как сочинение зрелого литератора некоторые вопросы вызывает...

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 7

Василий Владимирский

Сергей Лукьяненко о «Волшебной мясорубке»

«Полтора десятка лет назад мы с Юлием Буркиным написали трилогию «Остров Русь» [...] где в качестве главных героев были выписаны сыновья моего соавтора — Костя и Стас. А сейчас один из них сам пишет книги. Роман Станислава Буркина «Волшебная мясорубка» представляет собой какую-то странную смесь (но в хорошем смысле!) Линдгрен, Крапивина и Михаэля Энде... Это интересно, это стоит почитать».

ПРИЯТНОЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ

ДИАНА ВИНН ДЖОНС. ЗАГОВОР МЕРЛИНА
DIANA WYNNE JONES. THE MERLIN CONSPIRACY

Юношеское фэнтези

Роман ● **Перевод:** *А. Хромова* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Волшебная коллекция»* ● **512 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Диана Винн Джонс, цикл «Миры Крестоманси»
- Кейт Лаумер «Миры Империума»

Диана Винн Джонс — автор книг подросткового фэнтези, выстроенных по одной схеме. Юный герой, переживающий опасные приключения и набирающийся ума-разума. Недотепистые взрослые, от которых никакого толка. Миры не поражают воображения, но выглядят вполне пристойно, персонажи в меру проработаны, язык литературен... В общем, Винн Джонс — крепкий автор хорошей детской фантастики. Но не выдающийся.

Встать вровень с грандами Винн Джонс мешает один существенный недостаток. Начинает она, как правило, блестяще — и очень неплохо заканчивает. Но где-то к середине ее романов сюжет уныло провисает, а увлекательная интрига и юмор сменяются беспомощным словоблудием.

«Заговор мерлина» — почти исключение: Винн Джонс удалось не вляпаться в привычную вязкую лужу бесконечной писанины «ни о чем». Возможно, книге помогло наличие двух равноправных героев, из-за чего одни и те же события можно показать с двух точек зрения. Герои порядком отличаются друг от друга: и воспитанием, и характером. И приключений у обоих вдоволь.

Сюжет завязан на любимой теме писательницы — параллельности миров. В мире Островов Блаженных живет Родди — дочь придворного мага. Большую часть времени она опекает пацана Грундо, которого окружающие считают юродивым. Даже собственная мать — Сибилла, Хозяйка Земли Английской. Однажды подростки становятся свидетелями странных событий. Сибилла, ее любовник Джеймс и новый королевский мерлин (нечто вроде магического канцлера) затеяли заговор, чреватый колоссальными потрясениями для волшебной вселенной. От взрослых путного не дождешься, поэтому Родди вызывает Ника Мэллори. Ник обитает в нашем мире, но по происхождению — выходец из магического измерения. Поначалу девочке кажется, что она явно сглупила.

Ну какой прок от самонадеянного мальчишки, который даже толком не умеет пользоваться магией? Однако дальнейшие события показывают, что Родди поступила правильно...

Итог: ничего выдающегося, но юному поколению должно понравиться. Есть забавные эпизоды, симпатичные персонажи, причудливые миры. Роман так и просится на экран...

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 8

Борис Невский

Это интересно

Действие «Заговора мерлина» происходит во вселенной романа Deep Secret, хотя сюжетно эти книги не связаны.

СУММА ФАНТАСТИКИ

ДЭН СИММОНС. ГИПЕРИОН
DAN SIMMONS. HYPERION

Интеллектуальная космоопера, философская фантастика

Роман (в сборнике «Песни Гипериона») ● Перевод: *А. Коротков, Н. Науменко* **● Издательство:** *«АСТ», 2005* **● Серия:** *«Библиотека фантастики»* **● 970 стр. ● 3000 экз. ● «Гиперион», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дэйв Троубридж, Шервуд Смит, цикл «Империя Тысячи Солнц»
- Айзек Азимов, трилогия «Академия»
- Станислав Лем «Сумма технологии»

КЛАССИКА 1989 ГОД

Почти все этапные произведения мировой литературы можно условно разделить на два типа. Одни, как «Властелин Колец» Толкина, открывают новые направления в творчестве, становятся основоположниками и законодателями жанра. Другие, напротив, подводят итог достижениям предшественников, превращаются в ориентиры как для читателей, так и для писателей. Именно среди таких книг в фантастике последних десятилетий ярким пиком высится «Гиперион» Дэна Симмонса.

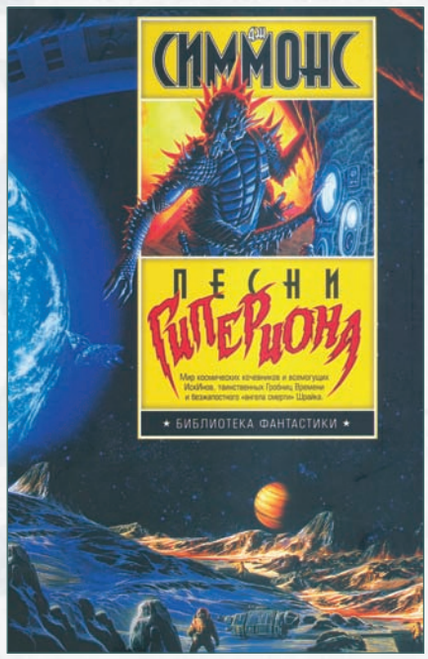
...Галактическая Гегемония, планеты которой населяют потомки выходцев со Старой Земли, готовится к решающей войне с Бродягами. Пророчество гласит, что в эти последние дни на планету Гиперион должны отправиться Избранные, которые откроют тайну, связанную с Гробницами Времени и обитающим там чудовищным Шрайком. Отец Войт, носящий на себе таинственный крестоформ. «Мясник Южной Брешии», полковник Федман Кассад. Частный детектив Ламия Брон, хранящая в «петле Шрюна» кибрид английского поэта 19 века Джона Китса. Ученый Сол Вайнтрауб, для дочери которого время течет вспять. Престарелый поэт Мартин Силен, помнящий Землю. Истинный Глас Древа «Иггдрасиль», тамплиер Хет Мастин. Консул, человек без имени, дипломат и двойной агент. Все они встречались со Шрайком ранее — и только эти персонажи могут разгадать тайну Повелителя Боли.

«Гиперион» — это несколько разных сюжетов, изящно спаянных автором воедино. Неспешная эпичность романа, основанная на жестко и емко выписанных деталях мира и характерах, не дает закрыть книгу и отложить ее в сторону. Тематический пласт «Гипериона» касается почти всего, о чем писали фантасты в двадцатом веке: здесь есть космические перелеты, колонизация планет, контакт с другими цивилизациями, путешествия во времени, гено-, био-, наноинженерия, искусственный разум, виртуальное пространство... Все это, сведенное под один знаменатель, не мешает друг другу и читается органично и целостно. С этой точки зрения «Гиперион» — некая «сумма фантастики» двадцатого века.

Что еще? Еще — тема, красной нитью проходящая через все произведения автора. Страдание и боль как неотъемлемая составляющая нашего бытия. Мученичество пастора Пола Дюре, терзания Сола Вайнтрауба, любовь Консула к навсегда потерянной для него Сири... Наконец, Шрайк — жуткая помесь вывернутой наизнанку «железной девы» и машины времени, которая как будто только что сошла с полотна Босха; одушевленное орудие пытки, наказывающее своих жертв на Древе Боли. Все это создает сильный эмоциональный фон книги.

Дэн Симмонс выделяется из общего ряда коллег не только мастерством и неординарностью. Бывший преподаватель английского языка весьма эрудирован в общекультурном, гуманитарном плане и прежде всего — в истории литературы. «Гиперион» — это роман не только о космических битвах и пришельцах из будущего. Немалое место в книге уделено литературной тематике. Один из главных героев романа — поэт Мартин Силен, чья жизнь и творческий путь подробно описаны автором. Английский стихотворец Джон Китс (само название «Гиперион» Симмонс заимствовал из его поэмы) действует в романе и как реальное историческое лицо, и как кибрид — клон, который контролируется искусственным интеллектом. Размышления о литературе и ее месте в человеческой культуре занимают немало места в книге, пересыпанной прямыми и косвенными отсылками к лучшим образцам мирового искусства.

Итог: серьезная философия в сочетании с мощной композицией текста, мрачными и сильными символами. Выпукло выписанные главные герои и интересные сюжеты. «Гиперион» — это произведение, которое достойно занять место не только в антологии фантастики, но и антологии мировой художественной литературы двадцатого века. Роман стоит прочитать каждому — хотя бы один раз. И — готов поспорить, что вы вернетесь к нему еще и еще.



ЦИТАТА

- Ураганный ветер сотрясал корабль, купол полыхал белым пламенем, каюту заполнили раскаты грома. От непрерывных вспышек перед глазами у Консула поплыли огненные блики.
  «Вагнера стоит слушать только в грозу», — подумал он и закрыл глаза, но молнии были видны и сквозь веки. Ему вспомнились холмы поблизости от Гробниц Времени, сверкающие кристаллики льда, несущиеся над развалинами, холодный стальной блеск Шрайка и это невообразимое дерево из металлических шипов. Он вспомнил крики в ночи и пронизывающий взгляд тысячегранных кроваво-красных глаз Шрайка.
- Пятно стало четче, и мы увидели голову существа, которое может привидеться разве что в наркотическом кошмаре: лицо из стали, хрома и кости, пасть — как у помеси волка с экскаватором, глаза, как рубиновые лазеры, сверкающие сквозь кроваво-красные самоцветы; из переливающегося ртутного лба торчит кривой тридцатисантиметровый клинок; такие же шипы воротником окружают шею.

Присутствуют
- большинство тем современной НФ
- отсылки к мировой культуре
- продолжения

Отсутствуют
- логические несостыковки
- предсказуемость
- однозначное Добро и Зло

СЮЖЕТ	10
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ **10**

Станислав Шульга

Это интересно
- Считается, что каждая из новелл «Гипериона» соотносится с определенным периодом в фантастике 20 века. Истории отца Хойта соответствует фантастика тридцатых, новелле Консула — военная фантастика 40-х—50-х годов, похождениям Мартина Силена — «новая волна» шестидесятых, поискам Ламии Брон — киберпанк восьмидесятых.
- Гиперион — имя титана из древнегреческой мифологии. В 19 веке британский поэт Джон Китс создал поэму «Гиперион», в которой рассказывалось о торжестве Олимпийских богов, победивших титанов. Его же перу принадлежит поэма о любви богини луны к пастуху «Эндимион», где переплетаются темы из множества других древнегреческих легенд и мифов. Оба произведения Китса дали названия романам Дэна Симмонса — «Гиперион» и «Эндимион».
- Симмонс — далеко не единственный фантаст восьмидесятых, который сделал одним из своих героев поэта 19 века. Можно вспомнить «Врата Анубиса» Тима Пауэрса, где действуют Байрон и другие писатели его круга, а также целый ряд фантастических произведений.

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

Публикуем информацию о выходящих на русском языке фантастических книгах. Издательские аннотации вы можете найти на диске нашего журнала.

Развернутые рецензии на лучшие книги из перечисленных здесь обязательно будут опубликованы в последующих номерах «Мира фантастики».

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Беркем аль Атоми	Мародер	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Апокалиптическая фантастика	
Алина Багазова	Ведьма	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	«Женское» фэнтези	
Ксения Баштовая, Виктория Иванова	Тяжело быть младшим...	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Андрей Белянин, Галина Черная	Возвращение оборотней	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Ироническая фантастика	«Профессиональный оборотень», часть 4
Денис Богачев	Две половины победы	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Остросюжетное фэнтези	
Василий Головачев	Ведич	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	«Катарсис», часть 5
Алла Гореликова	Серебряный волк	«Крылов», 2007	MK-fantasy	Остросюжетное фэнтези	«Корона», часть 2
Вячеслав Грацкий	Цитадель	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	
Ольга Григорьева	Старая Ладога	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Славянское фэнтези	Дилогия в одном томе
Олег Дивов	Оружие возмездия	«Эксмо», 2007	«Легенды»	Армейские мемуары	
Юрий Иванович	Невменяемый колдун	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	
Антонина Клименкова	Забытый замок	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Мистическое фэнтези	
Александр Лоскутов	Геймер	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Александр Маслов	Сапожок Пелесоны	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Юлия Набокова	Побег из сказки	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Юрий Никитин	Творцы миров	«Эксмо», 2007	«Юрий Никитин»	Фантастика	
Алекс Орлов	Ультиматум	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Тени войны», часть 19
Алексей Ракитин	Казаки в космосе. Атаман Альтаира	«Крылов», 2007	«Мир фэнтези»	Остросюжетная космоопера	
Алексей Тихонов	Возвращение на Остров Мечты	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Героическое фэнтези	«Остров Мечты», часть 3
Денис Чекалов	Гончие Преисподней	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Приключенческое фэнтези	«Страна эльфов», часть 4
Иар Эльтеррус	Серые пустоши жизни	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Р. Скотт Бэккер	Воин кровавых времен	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Героическое фэнтези	«Принц Пустоты», часть 2
Генри Каттнер	Мокрая магия	«Эксмо», 2007	«Все звезды»	Фантастика, юмор	Авторский сборник
Дин Кунц	Подозреваемый	«Эксмо», 2007	«Дин Кунц. Коллекция»	Мистика, ужасы	
Энн Маккефри	Земля свободы	«Эксмо», 2007	«Хроники Перна»	Остросюжетная фантастика	«Каттени», часть 1
Сэнди Митчелл	За Императора!	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Космический боевик, новеллизация	
Роберт Сальваторе	Заклятие Короля-Колдуна	ИЦ «Максима», 2007	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация	«Темный эльф», часть 18
Стивен Сэвил	Наследие	«Азбука-классика», 2007	Warhammer FB	Темное фэнтези, новеллизация	«Фон Карстен», часть 1
Гарри Тартлдав	Агент Византии	«Эксмо», 2007	«Все звезды»	Альтернативная история	
Раймонд Фэйст	Возвращение изгнанника	«Эксмо», 2007	«Меч и магия»	Приключенческое фэнтези	«Конклав Теней», часть 3
Стивен Эриксон	Сады Луны	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Эпическое темное фэнтези	«Малазан», часть 1

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Борис Невский

ПО КОМ ЗВОНИТ КОЛОКОЛ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АПОКАЛИПСИС

После нас хоть потоп.
Маркиза де Помпадур

Опустошенная Земля. Лишенная озонового слоя и выжженная солнцем. Покрытая вышедшими из берегов океанами. Вывернутая наизнанку чудовищным оружием. Погребенная под грудами технологических отходов... Жалкие остатки человечества ютятся на обломках великой цивилизации. Что стало вратами Апокалипсиса? Война? Эпидемия? Стихийное бедствие? Космический катаклизм? Кто знает...

Предчувствие гибели

Фантастика, посвященная гибели цивилизации, называется **апокалиптической**. Понятие «апокалипсис» (греч. apokalypsis — откровение) произошло от названия одной из книг Нового Завета, «Откровение Иоанна Богослова», которая содержит пророчества о конце света. О мрачном и суровом будущем после гибели устоявшегося мира повествует уже **постапокалиптическая фантастика**.

Применительно к фантастике термин «постапокалиптика» (post-apocalyptic) впервые использовал в 1978 году американский критик Алан Франк в журнале Sci-Fi Now.

Впрочем, первый образчик интересующего нас жанра появился намного раньше, еще в 19 веке. Это был роман «Последний человек» (1826) **Мэри Шелли**, автора знаменитого «Франкенштейна». А как литературное направление постапокалиптика оформилась на рубеже 20 века, когда, наряду с грезами о светлом будущем, некоторые прозорливые умы задавались вопросом о возможной гибели цивилизации («Машина времени» и «Война миров» Герберта Уэллса, «Отравленный пояс» Артура Конан-Дойля, «Алая чума» Джека Лондона). И не зря — мир стоял на пороге эпохи масштабных войн и революций.

Настоящий бум постапокалиптической фантастики произошел после появления атомной бомбы, когда мир и вправду оказался на грани самоуничтожения. Потом возникли новые угрозы: загрязнение окружающей среды, истощение озонового слоя, перенаселение... Благодатное поле для придумывания кошмарных вариантов будущего!

Каким же образом гибнет человечество и чем заняты наши потомки на обломках былого величия? В фантастике цивилизация приходит к печальному

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

финалу по двум основным причинам — в результате внешней катастрофы или из-за человеческой глупости.

Пока гром не грянул

Уберечься от глобальной катастрофы невозможно. Остается закапываться поглубже, в глубине души надеясь на Чудо. Но зачем ждать милостей от Природы? Ничто не сравнится с феерическим умением человечества собственными руками спустить мир в унитаз.

Смерть с небес

Метеорит или комета — один из излюбленных фантастами способов радикально разобраться с человечеством. Тем более камни с небес и так валятся на Землю регулярно и в большом количестве, различаясь только размером. Возможно, исчезновение динозавров и ледниковый период были вызваны падением огромных метеоритов. А Тунгусская катастрофа? В общем, легко представить, что случится с нашей планетой, если из космоса пожалует «каменный гость» эдак с километр диаметром...

В романе **Ларри Нивена** и **Джерри Пурнелла** «Молот Люцифера» Земля оказывается в хвосте гигантской кометы и подвергается бомбардировке больших и малых метеоритов. Часть планеты затоплена, большие города разрушены, а уцелевшие люди грызутся за остатки былой роскоши. Правда, отдельным группам инициативных американцев удается сохранить основы технической цивилизации. И, после множества испытаний, люди потихоньку начинают свое возрождение.

По схожему сценарию развиваются события в аналогичных произведениях: «Год кометы» Джона Кристофера, «Странник» Фрица Лейбера, «Когда сталкиваются миры» Филипа Уайли и Эдвина Балмера. И неважно, что угрожает Земле, — комета, метеорит, не имеющий постоянной орбиты планетоид — результат одинаков.

Небесная Тьма и монстры со Звезд.

Кроме небесных тел, из космоса могут явиться и другие фатальные сюрпризы. Солнечный шторм вызывает эпидемию массовых самоубийств («День дураков» Эдмунда Купера). Роковым для землян оказывается взрыв в ядре галактики («Ад» Фреда Хойла). Принесенные метеоритным дождем космические споры поедают бетон («Молчаливое большинство» Дэвида Комптона), отчего цивилизация буквально разваливается на глазах. А в «Дне триффидов» Джона Уиндема космическое сияние ослепляет людей, после чего мутировавшие растения начинают активно размножаться, используя человечество как подкормку.

Ну и, конечно, инопланетяне, обожающие наведываться из космоса «на огонек». Крайне редко чужаки оказываются рафинированными интеллектуалами вроде хозалихов Уолтера Йона Уильямса, при помощи которых, пусть и насильственной, земляне, поднимаются на более высокую ступень развития. Гораздо чаще Чужие — от марсиан Герберта Уэллса до посслинов Джона Ринго — просто хотят прибрать к лапам нашу планету, уготовив людям в лучшем случае роль рабов. Ведь в человеках довольно много полезного для организма протеина, ням-ням...

Бич божий

Матушка-Земля может и без космического вмешательства разобраться посвойски с человеческими паразитами. Из-за глобального потепления тают арктические льды и начинается новый всемирный потоп («Водный мир» Джеймса Балларда). Парниковый эффект порождает монструозное торнадо («Дурная погода» Брюса Стерлинга). Ветер в 550 миль в час по камешкам разносит цивилизацию («Ветер ниоткуда» Дж. Балларда). Новый ледниковый период вынуждает европейцев переселиться в Африку («Долгая зима» Дж. Кристофера) и затягивает небеса кромешной тьмой («Империя льда» Ричарда Морана).

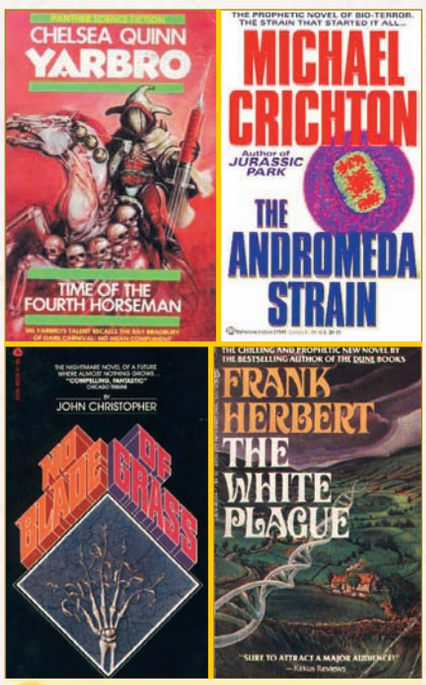
Встречаются и довольно экзотические катаклизмы. Например, останавливается вращение нашей планеты («Долгие сумерки Земли» Брайана Олдисса), и усиленное солнечное излучение вызывает бешеный рост растений, которые попросту вытесняют человечество. Отдельные группы людей жалко копошатся, подобно муравьям, в корнях гигантских деревьев. По непонятным природным причинам перестает работать электричество («Опустошение» Рене Баржавеля) или разрушается металл («Смерть железа» С. С. Хельда).

Кино и игры

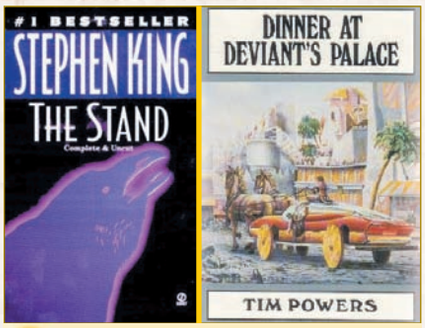
Теме жизни после всемирной катастрофы посвящено немало ярких фильмов: «Безумный Макс», «Водный мир», «На последнем берегу», «Матрица», «Послезавтра», «Письма мертвого человека», огромное количество японского аниме. Из компьютерных игр стоит отметить культовую серию Fallout, недавние The Fall: Last Days of Gaia и Ex Machina.

Безумный Макс — герой пустынных дорог.

Еще один верный способ воплотить в жизнь прогрессивный девиз «меньше народа, больше кислорода» — смертельная зараза, принявшая характер пандемии, когда не хватает рабочих рук, чтобы закапывать трупы. Еще в 1915 году Дж. Лондон в повести «Алая чума» показал последствия болезни, от которой нет спасения. Прошло всего несколько лет, и в мире разразилось реальное бедствие, вошедшее в историю как «испанка» — чудовищная пандемия гриппа, унесшая несколько миллионов жизней. Разгул «испанки» послужил источником вдохновения для книг про убийственную хворь: «Земля без людей» Джорджа



Нет предела только глупости.



Доволен один лишь Дьявол.

Стюарта, «Внезапная звезда» Памелы Сарджент, «Город несколько лет спустя» Пэт Мэрфи.

Болезни не обязательно убивать людей напрямую. В «Смерти травы» Дж. Кристофера эпидемия поражает флору Земли, из-за чего разражается массовый голод с последующим сползанием в варварство. Голодная смерть — итог чудовищной «Засухи» Дж. Балларда. А когда вирус убивает весь домашний скот, людям приходится стать каннибалами («Через темную Америку» Нила Баррета).

Но особенно обидно умирать, сознавая, что смертоносный вирус вырвался на свободу в результате человеческой глупости или преступного умысла. В романе Челси Куинн Ярбро «Время Четвертого всадника» правительство пытается решить проблему перенаселенности путем искусственно вызванных эпидемий. Маленький просчет приводит к фатальным для человечества последствиям. В «Белой чуме» Фрэнка Герберта маньяк-биолог распространяет убийственный для женщин вирус. Резвые военные, играясь с микробами, не просчитали последствий, из-за чего слишком многие услышали колокол Апокалипсиса («Штамм «Андромеда» Майкла Крайтона).

Могильщики мира

Всплеск фантастики о гибели мира в атомном вихре пришелся на годы «холодной войны», которая несколько раз вполне могла перерасти в горячую. Когда не хватает аргументов, лучше ядерной дубины не найти. Правда, у противника тоже есть кое-что за пазухой, но кого это волнует? На атомной бомбе свет клином не сошелся, можно использовать разнообразные бактерии или химические вещества. Смерть — на любой вкус!

Среди различных вариантов глобального мочилова выделяется «Триумф» Филипа Уайли — дотошное моделирование Третьей мировой войны, после которой не остается даже крыс. Не менее пессимистичен и Нэвил Шют («На последнем берегу»). Пока мир горел в атомном пламени, Австралия оказалась в стороне. Но спастись не получится — на континент со всех сторон надвигается радиоактивное облако.

Война до последнего человека!

Люди в охотку изыскивают и другие способы коллективно сыграть в ящик. Например, размножаются, как лемминги, не задумываясь о последствиях. Результат — каннибализм как единственный способ выживания («Корабль-акула» Сирила Корнблата). Либо собственными руками выращивают преемника-могильщика: искусственный интеллект, который холодной машинной логикой выносит человечеству приговор — «Не быть!».

После Судного дня

Гром грянул. Упал метеорит, грохнула водородная бомба, гикнулись АЭС, растаяли вековечные льды — в общем, цивилизация приказала долго жить. Что дальше?

Действие постапокалиптической фантастики может происходить сразу же после глобальной катастрофы, с упором на психологию оставшихся в живых людей, их тяжкую борьбу за выживание, — или значительно позже, с показом нового общества, возникшего на обломках цивилизации. Такое общество часто изображается как возврат человечества в прошлое, когда остатки чудом уцелевшей технологии воспринимаются людьми как магия.

Десять книг постапокалиптики

- **Ларри Нивен, Джерри Пурнелл** «Молот Люцифера»
- **Роберль Мерль** «Мальвиль»
- **Джеймс Баллард** «Водный мир»
- **Джон Кристофер** «Долгая зима»
- **Джек Лондон** «Алая чума»
- **Дэвид Брин** «Почтальон»
- **Нэвил Шют** «На последнем берегу»
- **Роберт Хайнлайн** «Свободное владение Фарнхэма»
- **Стивен Кинг** «Противостояние»
- **Уолтер Миллер** «Страсти по Лейбовицу»

События сразу после Катастрофы предвидеть нетрудно. Привычные общественные отношения распадаются, как карточный домик. Царит закон джунглей: сильный безо всяких угрызений совести поедает слабого, иногда в буквальном смысле этого слова. Повсюду бродят банды вооруженных отморозков — современных варваров. Этакий социал-дарвинизм в незамутненном виде...

Что делать обычному человеку, желающему выжить? **Роберт Хайнлайн** воспел возвращение к модели Дикого Запада («Свободное владение Фарнхэма»). Вольный человек на вольной земле, опора только на собственные силы, натуральное хозяйство и семейные ценности. Ну, и конечно, свободное владение оружием — всеми, от мала до велика. Живи сам, но давай жить другим — вот девиз героев Хайнлайна. А ежели кто нарушил эту святую заповедь, пулю в лоб — и вся недолга!

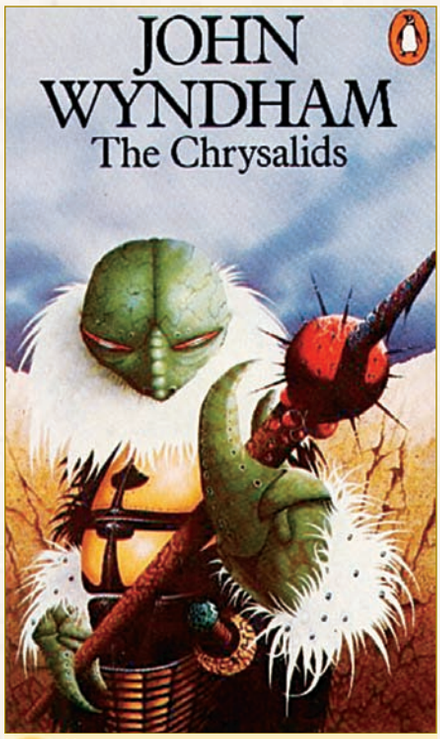
Хайнлайну, каждый по-своему, вторят Пат Франк («Увы, Вавилон»), Дэвид Брин («Почтальон»), Л. Нивен и Дж. Пурнелл («Молот Люцифера»). Раздолбанное общество восстанавливается усилиями кучки энтузиастов. И даже злобные мутанты или властолюбивые маньяки не в силах помешать героям нести надежду в массы!

Варвары постъядерного века.

Спасительным якорем после крушения цивилизации может оказаться религия. Опеку над уцелевшими смело берут на себя небольшие, но сплоченные секты вроде мормонов («Системный шок» Дина Инга, «Люди на краю пустыни» Орсона Скотта Карда) или харизматичные пророки («Том О'Бедлам» Роберта Силверберга). Положением может воспользоваться

и Дьявол, хотя и на него есть управа («Противостояние» Стивена Кинга, «Ужин во Дворце Извращений» Тима Пауэрса).

Но на каждого оптимиста найдется свой пессимист. Мрачные картины жизни после ядерного Холокоста рисуют Альфред Коппел («Темный декабрь»), Уитли Стрибер («День войны»), Вячеслав Рыбаков («Первый день спасения»). Уцелевшие люди не живут, а выживают — тяжко и в муках.



И пусть теперь я не читаю сказки, зато я слышу очень хорошо!

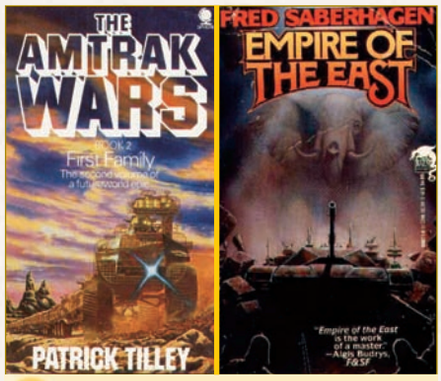
Пожалуй, наиболее точный портрет мира после Катастрофы нарисовал француз **Робер Мерль** в знаменитом романе «Мальвиль». Его героям под предводительством харизматичного Эмманюэля удалось не просто выжить. В их распоряжении оказался старинный замок с кучей припасов, развитое натуральное хозяйство, оружие, библиотека. Они сумели справиться с мародерами, расширить свои ряды, даже отыскать женщин, необходимых для продолжения рода. Но можно ли смотреть в будущее с оптимизмом? Несмотря на то, что атомное оружие оказалось «чистым» и людям не угрожает радиация, осталась масса других проблем — например, преодолевший все опасности Эммануэль умирает от обычного аппендицита. Увы, мелкие кучки людей, спрятавшиеся в своих норках и лишенные привычных достижений цивилизации, не имеют будущего. Сколько веков или даже тысячелетий понадобится человечеству, чтобы восстановить популяцию? Шансы ничтожны...

А в условиях массированного радиоактивного заражения и «ядерной зимы» неизбежно проявление различных мутаций. «Сумеречный мир» Пола Андерсона, «Ложный рассвет» Ч. К. Ярбро, «Этот бессмертный» Роджера Желязны, «Команда Нины» Валери Коландер, «Джаг» Зеба Шилликота показывают мир, который подвергся фатальным изменениям.

Но, допустим, человечество все-таки сумело преодолеть первые годы хаоса. По какому пути оно двинется?

Прогнозы, как правило, малоутешительны: разруха, упадок и все новые войны. Герой романа Андре Нортон «Сын звездного человека» бродит по руинам городов и сражается с гигантскими крысами-мутантами. Новые варвары, создавшие квазифеодальные государства, погрязли в бесконечных битвах («Конные кланы» Роберта Адамса, «Воин» Дональда Маккуина, «Войны Амтрака» Патрика Тилли). Сон разума рождает чудовищ — спустя тысячелетия технология может превратиться в настоящую магию или выглядеть таковой («Восточная Империя» Фреда Саберхагена, «Путешествие Иеро» Стерлинга Ланье, «Анастасия» Александра Бушкова).

Иногда человечество в муках строит новый мир, подверженный, однако, рецидиву самоубийственного безумия. Оригинальную цивилизацию сумели создать обитатели Океании маори, однако заново открытая ядерная энергия способна снова повергнуть мир во прах («Орион взойдет» Пола Андерсона). Католическая церковь помогает возродить науку и технологию, но перед угрозой новой глобальной войны монахам остается только строить звездолет-Ковчег для поисков Земли Обетованной («Страсти по Лейбовицу» Уолтера Миллера).



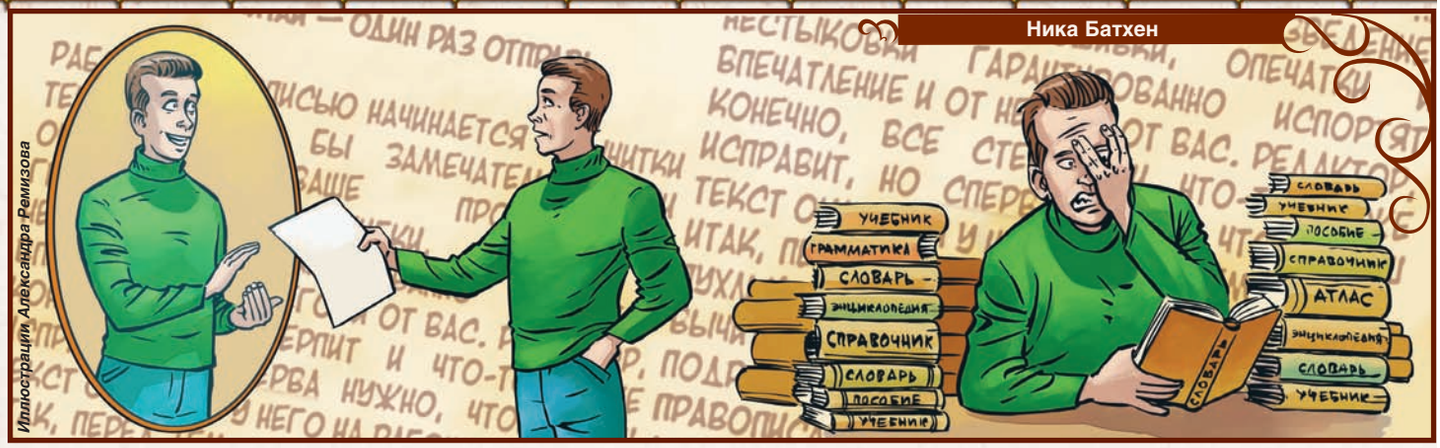
Последний аргумент в океане Хаоса.

Иногда здравый смысл все же одерживает робкую победу. Пол Уильямс в цикле «Пелбар» показывает мир через тысячу лет после ядерной войны, население которого, впавшее в варварство, находит в себе силы бескровно объединиться и попытаться начать все сначала, опираясь на гуманные ценности.

●●●

Мир, в котором мы живем, похож на хрупкий цветок посреди заснеженной пустыни. Раздавить его легко, для этого не надо особого ума или доблести. Но вот вырастить заново — почти нереальная задача. Так может, не будем рисковать зря? Об этом и заставляет задуматься фантастика о конце света...

МИР ФАНТАСТИКИ ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ
МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mirf.ru
Около 50 свежих новостей о фэнтези и фантастике в неделю!
Удобная поисковая система!
Более 500 рецензий на книги, 300 рецензий на фильмы и 200 рецензий на игры
Рассказы и рисунки наших читателей
Все статьи из всех номеров «МФ»
Голосование за «Книгу месяца» и «Фильм месяца»
Интернет-магазин
www.mirf.ru



Иллюстрации Александра Ремизова

Ника Батхен

ОТ ЧЕРНОВИКА ДО ИЗДАТЕЛЯ

КАК РАБОТАТЬ С РУКОПИСЯМИ

Прошлым летом «Мир фантастики» рассказывал начинающим писателям, как опубликовать собственный рассказ. Сегодня мы продолжаем наши мастер-классы другой, не менее важной темой — как подготовить рукопись к печати, как получить тот самый текст, который вы собираетесь издать. Автор статьи — Ника Батхен, руководитель семинара по работе с рукописями, который прошел на «Зилантконе 2006».

Три раза вычитай — один раз отправь

Работа с рукописью начинается с вычитки текста. Каким бы замечательным ни оказалось ваше произведение, грамматические ошибки, опечатки и нестыковки гарантированно испортят впечатление и от него, и от вас. Редактор, конечно, все стерпит и что-то даже исправит, но сперва нужно, чтобы ваш текст оказался у него на рабочем столе.

Итак, перед тем как вложить рукопись в пухлый белый конверт, мы садимся за вычитку. И проходим по тексту три раза подряд. Первый этап — **проверка правописания**. Поиск ошибок, опечаток, лишних запятых и кавычек, расстановка заглавных букв, разбиение на абзацы и прочая черновая работа. Сомневаетесь — загляните в словарь или справочник. Если есть возможность избежать коверканья языка, авторских неологизмов и жаргона всех видов — избегайте. «Чистый» текст демонстрирует серьезность намерений автора и вызывает симпатию хотя бы тем, что выделяется на фоне безграмотных опусов (изрядная часть начинающих авторов успешно делает вид, что не кончала среднюю школу).

Второй этап — **сверка**. Убедитесь в состыковке всех имен, дат и событий. Если у вас героиня приходит на вечеринку вся в красном шелке, а уходит в зеленом бархате, этот авторский ход может встретить непонимание. Если идет перестрелка — посчитайте патроны и выстрелы, если рубка — убедитесь, что все описанные удары можно нанести, не вывихнув себе пальцы. Если в описании персонажа встречается странность — например, привычка давить орехи пальцами или кидаться на всех встречных кошек — дайте ей объяснение, хотя бы для себя, а лучше и для читателя. Психологический портрет всех героев, от главного принца до последнего нищего, должен быть внутренне непротиворечив. Иначе читатель перестает верить тексту, иногда даже не понимая, почему от связной красивой истории начало воротить с души. Вообще, используйте правило «ружья на стенке» — если оно и не выстрелит в последней сцене, то муж-охотник за ним точно придет. Чем заметнее деталь, чем колоритнее сцена, тем важнее оправданность ее присутствия в тексте, дабы «украшалочка» не торчала из повествования, как гвоздь из стула. Избегайте «красивостей» и «кровавостей» в промышленных объемах. Помните, что лучшее описание боя в нашей фантастике дали Аркадий и Борис Стругацкие ровно в пяти словах: «*Было видно, где он шел*».*

Впрочем, если после правки текст кажется вам кастрированным — можно вернуться к авторской редакции. Как говорил Святослав Логинов, *любое правило можно нарушить, если вы понимаете, зачем вы это делаете*.

Третий этап — «**ножницы**». Лучше заняться им через день-другой после сверки, чтобы «глаз отдохнул». Убирайте из текста все, что кажется вам несущественным, второстепенным. Максим Горький не зря советовал начинающим авторам выкидывать первую страницу из рассказа. Оставьте читателю простор для воображения.

В случае со **стихами** все сложнее и проще одновременно. Мало кому из поэтов удавалось продуктивно работать над написанным стихотворением. Технику стихосло-

Третий этап — «ножницы». Лучше заняться им через день-другой после сверки, чтобы «глаз отдохнул».

* Речь идет о Доне Румате («Трудно быть богом»).

жения надлежит знать «на уровне подкорки», дабы не задумываться в момент вдохновения. А уже готовые стихи можно в лучшем случае подкорректировать. Убрать сбивку ритма, заменить неудачную рифму, выкинуть лишнюю, рыхлую и пустую строфу. Если вы считаете ваши стихи достойными публикации — это достаточный повод показать их издателю «как есть», а конструктивную критику учесть при написании новых вещей. Впрочем, от расстановки запятых и правки ошибок это не избавляет.

Стихи и небольшие рассказы полезно вычитывать вслух, записывать на диктофон и слушать с голоса — так проще отловить ошибки звучания, «многозначительные места» и явные нестыковки.

Встречают по одежке

Итак, правки и вычитки позади, и перед нами наконец-то лежит отредактированный текст. Не спешите отправлять его в издательство или редакцию журнала. Сперва произведение надо **отформатировать** — привести к некоему стандарту с учетом требований редакции.

Форматировать текст проще всего в редакторе Word. Для начала через функцию «правка» уберите двойные пробелы, пробелы перед знаками препинания, приведите к единому формату тире и кавычки. Далее задайте стандартные отступы и красную строку (это делается не пробелами и табуляциями, а через функцию. «Формат» — «Абзац»). Выделите все заголовки и подзаголовки, отделите эпиграфы и оформите единообразно. Лучше не делать оформление чересчур вычурным, не злоупотреблять рамочками, курсивами и красивыми нестандартными шрифтами. Текст должен свободно и просто читаться, как с листа, как и с экрана. Стандарт: шрифт Times, размер шрифта 12, через один интервал. Если текст посылается по электронной почте, имеет смысл его заархивировать, чтобы не перегружать редакционную почту. Объем крупных произведений лучше всего указывать в авторских листах (один авторский лист равен 40000 знаков с учетом пробелов). Узнать, сколько знаков в вашем тексте, можно через меню Word: «Файл» — «Свойства» — «Статистика».

Рассказывая о себе, следует указать минимум сведений, но при этом ничего не упустить. Стандартный набор: ФИО, возраст, список значимых публикаций, контактные адреса и телефоны. Не следует расписывать биографию на пяти листах, разве что она представляет самостоятельную художественную ценность. Публикации имеет смысл указывать «респектабельные» — в популярных журналах и известных издательствах. Список сетевых регалий или книг «за свой счет» не добавит вам веса, скорее наоборот. Если вы предлагаете прозу, имеет смысл указать, в каком жанре вы работаете и какой объем готового к публикации текста припрятан у вас в сундучке.

Чаще всего издательства требуют, чтобы к рукописи был приложен **синопсис** — краткое изложение вашего гениального романа или повести. Он нужен затем, чтобы редактор, работающий с вашим текстом, мог сразу оценить как завлекательность и ценность сюжета, так и ваше умение излагать мысли. По синопсису будут судить, имеет ли смысл работать с вашим текстом и будет ли он продаваться. Укажите жанр, в котором вы работаете, например, мистический детектив или сентиментальное фэнтези. Дайте сжатую характеристику произведения (например, готический роман о любви молодого вампира и слепой танцовщицы в антураже средневековой Праги). Далее изложите сюжет.

В нескольких фразах перескажите, о чем ваша вещь, кто главные герои и чего они добиваются, почему они идут именно к этим целям и что им мешает, чем заканчивается роман. Пишите в настоящем времени, как бы рассказывая о вашей книге внимательному слушателю. Старайтесь в точности излагать то, что вы уже сказали в книге. Избегайте многословия, не увлекайтесь подробностями и деталями. Учитывайте: синопсис не столько художественный, сколько технический документ, предлагаемого к продаже описание продукта, как ни цинично это звучит. Требуемый объем синопсиса обычно указан на сайте издательства, проверьте информацию, прежде чем браться за работу.

Что берут?

Постулат первый: если ваше произведение представляет хоть минимальную художественную ценность, издать его можно. Вопрос — как, где, каким тиражом и каких усилий это от вас потребует. Выпустить книгу стихов в твердом переплете и получить за это гонорар практически нереально, а издать дамский роман, если он написан чуть лучше школьного сочинения, — легко и просто. Опубликовать стихи для детей или роман в жанре фэнтези — вполне реализуемо, а вот дебютировать сборником рассказов за последние годы удалось только Леониду Каганову, Шимуну Врочеку и Дмитрию Скирюку. Фанфики** в последнее время выходят из моды, а «этническое» фэнтези и боевая фантастика по-прежнему на высоте. В последнее время стали публиковать тематические сборники рассказов и «альтернативную» фантастику — когда антураж фэнтези или киберпанка служит лишь декорацией для сюжета.

Просмотрите периодику, покопайтесь на книжных полках издательств, чтобы понять, в чей поток вы попадаете вернее всего. Стихи про эльфов вряд ли станут публиковать в толстом литературном журнале, но с десяток фэнзинов охотно украсят ими свои страницы. Рассказ, ложащийся в стиль молодежного издания, вряд ли встретит успех в газете для пенсионеров. Одни издательства охотнее берут городскую сказку, другие предпочитают эпопеи из жизни как бы славян, третьи специализируются на «внежанровой» фантазии.

Чаще всего издательства требуют, чтобы к рукописи был приложен синопсис — краткое изложение вашего гениального романа или повести.

Если вы не чувствуете в себе уверенности, достаточной для работы с «толстыми» журналами и издательствами, — начните с малого. В России существуют десятки, если не сотни фэнзинов, малотиражных журналов и местных газет. Им тоже нужны авторы. Найти координаты этих изданий вы можете в интернете.

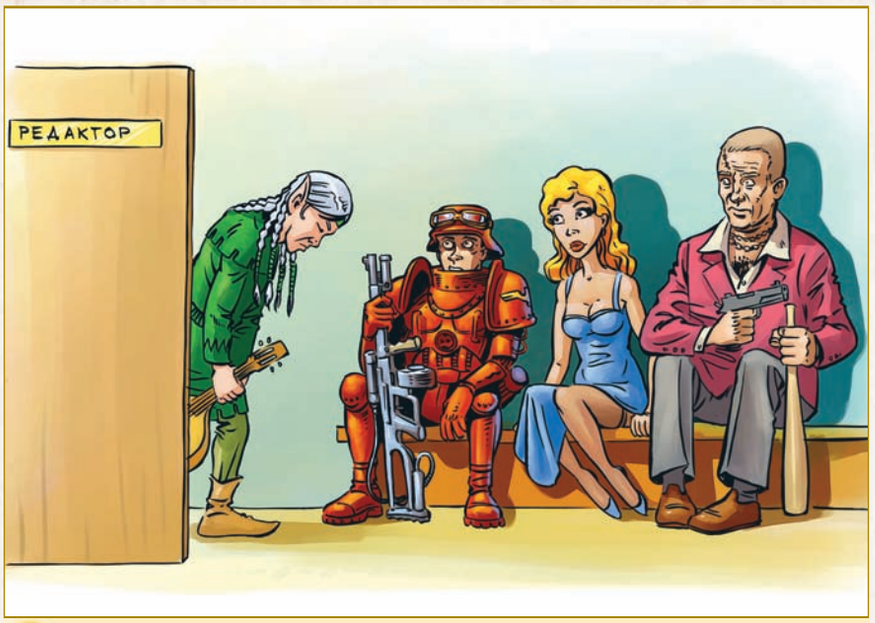
Я бы не советовала начинающим авторам публиковаться за свой счет, особенно в коммерческих сборниках и альманахах — популярности вам это не прибавит, а деньги уйдут. Со стихами в этом смысле немного проще: «собственноручные» книги в свое время выпускали и Цветаева, и Гумилев — им это не помешало.

А вот безгонорарные публикации в фэнзинах и малотиражных изданиях — это обкатка, набор уверенности в себе как в авторе, первые ниточки обратной связи «автор—редактор» и «автор—читатель». Деньги придут, а опыт останется.

●●●

Стать профессиональным писателем — человеком, который зарабатывает на жизнь производством печатных текстов — не так сложно, как кажется. Профессия эта оплачивается — не слишком щедро, но вполне достойно, востребована — особенно в нашем активно читающем обществе, и вполне престижна. Овладеть ремеслом писателя не сложнее, чем стать программистом, управляющим или верстальщиком. Достаточно иметь склонность к гуманитарным наукам и освоить технические приемы: научиться внятно излагать свои мысли, чисто и грамотно писать, находить оригинальные темы и «цепляющие» сюжеты. Эта статья — одно из самых простых пособий. Существуют и серьезные исследования, классические труды — например, знаменитое «Слово живое и мертвое» Норы Галь, «Алхимия Слова» Яна Парандов-

** Произведения по мотивам известных фантастических романов и вселенных.



Стихи про эльфов вряд ли станут публиковать в толстом литературном журнале...

ского, «Как стать писателем» Максима Горького, «Как писать книги» Стивена Кинга... Для молодых фантастов актуальны статьи Генри Лайона Олди.

Где кончается мастерство и начинается искусство — вопрос другой. Техника — замечательное подспорье, еще ни одному гению не помешало умение правильно писать слово «корова» или расставить запятые по тексту. Можно освоить литературные приемы, натренировать письменную речь, обучиться выражать себя без помех. А остальное — интуиция, чутье к слову, меткость образа, талант «попадать в струю», отвечать на важные для общества вопросы и десяток других, непонятных, чудных мелочей, благодаря которым автор становится неповторимым, — увы, не в нашей власти. Обрабатывая, готовя к печати ваш текст, вы помогаете редакторам и издателям разглядеть драгоценный камешек вашего таланта. А оценивать будут читатели. Главное — донести до них ваше произведение.

Где печатают фантастику?

Издательство «АСТ»
Сайт: ast.ru
Страница для автора: ast.ru/doc/manuscript
Адрес: 129085, Москва, Звездный бульвар, дом 21, Издательская группа «АСТ»
Телефон: (495) 232-14-04
Электронная почта: ref@ast.ru; authors@astgroup.ru

Чтобы начать сотрудничество, с вашей стороны необходимо прислать на имя главного редактора Николая Андреевича Науменко следующие материалы:

- название книги и краткая аннотация;
- сведения об авторе или авторах;
- текст произведения, если это роман, то синопсис (краткое содержание) и первые 3 главы;
- контактный телефон, адрес, e-mail.

Материалы следует отправить по обычной или электронной почте с пометкой «Для главного редактора». Если вы отправляете произведение по электронной почте, то текст произведения и сведения о себе пересылайте в виде прикрепленных архивированных DOC-файлов. Срок рассмотрения предложений авторов — 1-3 месяца. Условия публикации обсуждаются только после одобрения произведения. Рукописи не возвращаются и не рецензируются.

Издательство «Эксмо»
Сайт: eksmo.ru
Страница для автора: eksmo.ru/newauthors
Адрес: 127299, Москва, ул. Клары Цеткин, дом 18/5
Телефон: (495) 411-68-86
Электронная почта: authors@eksmo.ru, fantastika@eksmo.ru (для рукописей в жанре фантастики), deti@eksmo.ru (для детской литературы)

Если вы хотите, чтобы ваши рукописи были опубликованы в издательстве «Эксмо», вы можете прислать их на рассмотрение по электронной или обычной почте, или принести их в издательство лично. Требования к отправляемым по электронной почте материалам:

- в теме письма либо в начале письма дать краткое описание жанра, в котором написана рукопись;
- в письме подробно указать контакты (желательно указать мобильный и домашний телефоны);
- отправляемые материалы должны быть в формате Microsoft Word, в случае, если размер файла больше 2 мегабайт, просим его заархивировать архиватором ZIP, либо RAR, либо любым другим.

Срок рассмотрения предложений авторов — около 3 месяцев. Редактора сами свяжутся с вами по обратному адресу или оставленным координатам, в случае возникновения заинтересованности в работе с вашим текстом. Рукописи не рецензируются и не возвращаются. Вы можете узнать о судьбе рукописи, а также задать все интересующие вас вопросы, позвонив по телефону.

Издательство «Крылов»
Сайт: www.vkrylov.ru
Страница для автора: http://www.vkrylov.ru/i.php?page=fornewauth
Адрес: Санкт-Петербург, Лермонтовский пр-т, дом 9
Телефон: (812) 714-68-46
Электронная почта: kg@npr.sp.ru (серии «Историческая авантюра», «Фантастическая авантюра», «Мужской клуб», «Историческая книга», «Остров сокровищ»), lv@npr.sp.ru (серии «Черный ангел», «Внеклассная история», «Мир фэнтези»)

Срок рассмотрения рукописей — до двух месяцев.

Издательство «Форум»
Сайт: forum-books.ru
Страница для автора: forum-books.ru/index.php?r=sp/contacts
Адрес: 101831, Москва, Колпачный пер., дом 9а
Телефон: (495) 925-32-07, 925-39-27
Электронная почта: mail@forum-books.ru, drugaya-storona@mail.ru (для рукописей в жанре фантастики)

В письме не забудьте указать:

- название произведения;
- примерный объем в страницах (или количество знаков);
- содержание книги (по главам, разделам и т. д.);
- краткую аннотацию.

Рукописи в серию фантастики «Другая сторона» присылать целиком.

Издательство «Корпорация «Сомбра»
Сайт: sombra.ru
Страница для автора: sombra.ru/?key=howto
Адрес: Москва, Большой Толмачевский переулок, дом 16, стр. 4
Телефон: (495) 953-78-55, 953-17-08
Электронная почта: editorf@sombra.ru, editor@sombra.ru, libro@sombra.ru (для рукописей в жанре фантастики), book@sombra.ru (для рукописей в жанре мистики и триллера)

Приоритетными направлениями деятельности издательства являются: фантастика, мистика, триллер. Рукописи, созданные в других жанрах, могут быть рассмотрены, но приоритетными направлениями не являются. Авторские сборники рассказов и стихотворений и литература для детей не рассматриваются. То же относится к явным заимствованиям, а также к продолжениям произведений известных авторов (фанфикам).

Объем рукописи должен быть не меньше 11 авторских листов. Рукописи принимаются только вместе с синопсисами. К рукописи должен быть приложен отдельный файл, содержащий следующие сведения:

- ФИО, место жительства, контактный телефон;
- Издавались ли ваши произведения ранее, в том числе и то, которое вы предлагаете на рассмотрение в издательство. Если да, то укажите где именно, включая интернет и самиздат.

Рукописи приоритетных направлений будут рассмотрены в течение четырех недель с момента получения их издательством. Неприоритетных — свыше четырех недель.

Издательство «Альфа-книга»
Сайт: www.armada.ru
Страница для автора: www.armada.ru/sotr.htm
Адрес: 125565, Москва, а/я 4
Телефон: (495) 459-78-34
Электронная почта: mvn@armada.ru

Принимаются к рассмотрению произведения в жанрах остросюжетной фантастики, фэнтези, юмора, детектива.

ФАНТАСТИКА НА БРИТАНСКИХ ОСТРОВАХ

В этом выпуске мы решили немного отойти от сложившегося формата «Трибуны» и дать слово человеку из-за рубежа. Британский ученый Джонатан Коуи давно увлекается фантастикой. Он часто выступает на конвентах (например, на киевском «Евроконе» сделал доклад об изменениях климата) и ведет интернет-страницу The Science Fact & Science Fiction Concatenation. Мы попросили мистера Коуи рассказать о современном состоянии английской фантастики. Надеемся, что его наблюдения будет интересно сравнить с российской действительностью.

Джонатан Коуи

Исследователь фантастики, ведущий сайта concatenation.org, автор справочника Essential SF: A Concise Guide

В Великобритании фантастические книги выпускаются довольно стабильно. Конечно, многое зависит от того, что именно относить к фантастике, и цифры колеблются год от года, но за последние сорок-пятьдесят лет приблизительно десятая часть рынка художественной литературы приходилась на НФ, фэнтези, мистику и смежные жанры.

Львиную долю этих книг составляют откровенно проходные поделки, а также новеллизации фильмов и телесериалов. Вместе с тем выпускаются и качественные, иногда даже великолепные произведения — от 5 до 15 процентов от общего числа выходящей фантастики. В семидесятые кое-кто утверждал, что все темы, достойные внимания фантастов, уже отработаны, но время показало неоправданность этих опасений. Действительно, с развитием науки и техники для фантастов появляется все больше материала.

Надо также заметить, что в Британии (как и в других англоязычных странах — да и по всему миру) прилавки переполнены произведениями американских авторов. Впрочем, среди импорта нередко попадаются хорошие книги из Канады и Австралии, а некоторые британские авторы популярны в Северной Америке. Я думаю, мы должны смириться с тем, что немалая часть выходящей у нас фантастики — зарубежные книги; с другой стороны, на книжных полках всегда найдется место для отечественных писателей. Но тут уже вопрос в качестве. Каждый уверен в своих писательских талантах, но создать действительно стоящую вещь под силу немногим. Хорошая книга с достойными идеями всегда доберется до читателя, пусть этого и придется подождать несколько лет. А если вы желаете непременно быть опубликованными, приложив для этого минимум усилий — ну что ж, для таких авторов существуют циклы новеллизаций.

А вот *переводной* фантастики, в отличие от России, у нас до обидного мало. Мне бы хотелось, чтобы на английском печатали побольше авторов из континентальной Европы. Да, у нас издают и читают братьев Стругацких, Курта Воннегута, Станислава Лема, но многие другие авторы остаются неизвестными. Вот недавно вышел «Ночной дозор» Сергея Лукьяненко — разумеется, к премьере голливудского фильма. Впрочем, мне было бы гораздо интереснее посмотреть оригинальную, российскую версию, поскольку Голливуд делает жуткие вещи с иностранными кинолентами.

Причина, по которой у нас почти нет переводных книг, — дороговизна. Перевод должен быть сделан на *очень* высоком уровне, а все хорошие переводчики работают на бизнесменов и политиков, поэтому их услуги обходятся очень дорого. Поскольку авторы из неанглоязычных стран почти неизвестны читателю, издательства неохотно вкладывают деньги в перевод их книг, опасаясь, что те не окупятся. Вместе с тем, я не очень доволен английским переводом «Ночного дозора», хотя сам роман хорош.

А теперь я сделаю научно-фантастический прогноз. Во второй половине 21 столетия на рынке будет немыслимое количество книг, выходящих на самых разных языках. Почему? Потому что компьютерные технологии перевода к тому времени как раз достигнут должного уровня. Уже сейчас многие из читателей «Мира фантастики» могут воспользоваться бесплатным интернет-переводчиком (например, Babel Fish) и получить более-менее понятный перевод, скажем, страницы ***concantenation.org***. Может быть, сейчас компьютерные переводчики не отличаются высоким качеством, но ведь со временем они будут становиться все лучше и лучше! Впрочем, вот вам еще один прогноз: к концу 21 века книги для нас будет писать искусственный интеллект. Но это уже совсем другая тема.

Ну а пока цифровые технологии не могут сравниться с живыми писателями, важной частью британской фантастической жизни остаются конвенты, выставки и фестивали. Около половины наших профессиональных авторов-фантастов посещают хотя бы один конвент в год. Одни едут, чтобы пообщаться с издателями и редакторами. Другие хотят встретиться с любимыми писателями. Третьи приезжают приятно провести время. Четвертые попросту сбегают к коллегам и читателям от непрерывной писательской работы. Пятые надеются вернуться с конвента, распродав много книг или подписав выгодный контракт. Причин множество, как и по всему миру.

В среднем британские конвенты собирают одну-три сотни участников. На ежегодный всебританский фантастический фестиваль приезжает около 600 человек. «Еврокон», проходящий в Великобритании приблизительно раз в десять лет, может похвастаться тысячной аудиторией, а на прошедшем в 2005 году «Ворлдконе» зарегистрировалось четыре тысячи профессионалов и любителей от фантастики. Ежегодно в нашей стране проходит полтора десятка фантастических конвентов и одна-две крупные книжные ярмарки, куда также иногда приезжают фантасты. Как видите, и в этой области ситуация почти не отличается от российской.

Мнение оратора может не совпадать с позицией редакции «МФ».

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел «Новинки издательств». Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам двадцать одну фантастическую книгу, часть из которых выбрана читателями на нашем сайте (mirf.ru), а часть — рекомендована специалистами «МФ». В их число войдут не только свежие новинки рынка, но и классические произведения. Фантастические книги удобно сгруппированы по жанрам, поэтому мы уверены, что нововведение позволит каждому читателю «МФ» подыскать себе чтение по вкусу.

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Вера Камша
Зимний излом. Том первый
Пожалуй, мало кто из отечественных фантастов так тщательно следует историческим законам и прототипам, как Вера Камша в «Отблесках Этерны».

3 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №9(37) за 2006 год.

МИСТИКА

Вадим Панов
Поводыри на распутье
В мрачном мире недалекого будущего, где каждый сам за себя, разворачивается невидимая взгляду борьба глобальных мистических сил.

9 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №8(36) за 2006 год.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Ник Перумов
Война мага. Конец игры
Долгие годы мы следили за судьбами Императора, Фесса, Хедина, Ракота... И вот — самый масштабный отечественный фэнтези-эпик завершен!

1 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензии — в №№11(39) и 12(40) за 2006 год.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Андрей Сапковский
Божьи воины
Исторические гуситские войны с небольшой примесью магии и скрытыми параллелями с недавней историей — от автора легендарного «Ведьмака».

12—13 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №11(39) за 2006.

Нил Гейман
Дети Ананси
«Страшная история забавного рода» от автора «Американских богов», возможно, не повторит успех лучшей книги Геймана, но наверняка доставит вам несколько приятных часов.

31—35 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №1(41) за 2007.

Виталий Зыков
Под знаменем пророчества
Цикл, начавшийся в лучших традициях приключенческого фэнтези с переноса героя из нашего мира в фэнтезийный, приобрел к третьему тому поистине эпический размах.

17 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7
Рецензия — в этом номере «МФ».

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Сюзанна Кларк
Джонатан Стрендж и мистер Норрелл
Магическая история Наполеоновских войн — может быть, еще и не классика, но безусловно, веха в мировом фэнтези.

Оценка «МФ» — 10.
Рецензия — в №8(36) за 2006 год.

Стивен Кинг
Темная Башня
Завершающий роман культового цикла, на фоне которого недавний “Мобильник” выглядит крепким, но все-таки середнячком. Настоящий Кинг — в “Темной Башне”!

Оценка “МФ” — 10.
Рецензия — в №1(29) за 2006 год.

Роберт Джордан
Око мира
Из начальной книги всемирно известного фэнтезийного цикла вы узнаете о том, откуда есть покатилось «Колесо времени». Если понравится — приготовьтесь читать еще полтора десятка томов.

Обзор цикла — в №4(8) за 2004.

Выбор читателей. Декабрь 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **777 человек**. Всего было отдано **1873 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов	Война мага. Конец игры	17%	9	Вадим Панов	Поводыри на распутье	2,2%	17	Виталий Зыков	Под знаменем пророчества	1,9%
2	Алексей Пехов	Ветер полыни	6,7%	10-11	Сергей Лукьяненко	Пристань желтых кораблей	2,1%	18	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Ксенос	1,6%
3	Вера Камша	Зимний излом. Том 1. Из глубин	5,1%	10-11	Дэн Абнетт	Возвышение Хоруса	2,1%	19	Юрий Никитин	Проходящий сквозь стены	1,6%
4	Ольга Громыко	Цветок камалейника	4,9%	12-13	Стивен Кинг	Мобильник	2%	20	Вероника Иванова	Свобода уйти, свобода остаться	1,3%
5	Алексей Пехов	Темный охотник	4%	12-13	Анджей Сапковский	Божьи войны	2%	21	Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — ландлорд	1,2%
6	Терри Пратчетт	Последний герой	3,3%	14-16	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Маллеус	1,9%	22	Сборник «Драконы Хаоса»		1,2%
7	Терри Пратчетт	Carpe Jugulum. Хватай за горло!	2,4%	14-16	Джонатан Страуд	Врата Птолемея	1,9%	23	Сборник «Фэнтези-2007»		1%
8	Алексей Белянин	Опергруппа в деревне	2,3%	14-16	Джордж Мартин	Пир стервятников	1,9%	24	Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — бургграф	1%

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Алексей Пехов
Ветер полыни
Бывшие наемные убийцы Лаэн и Нэсс продолжают путь по охваченным войной землям Хары. Горьким ветром полыни обернулись для них древние магические тайны...

2 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.

Рецензия — в №7(35) за 2006.

Ольга Громыко
Цветок камалейника
Фэнтезийный мир, оказавшийся под пятой Чужих. Непохожие персонажи в поисках единственной истины. И «Серебряный кадуцей» на «Звездном мосту 2006».

4 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.

Рецензия — в №10(38) за 2006.

Андрэ Нортон
Колдовской мир
С этого романа начался целый поджанр о приключениях «наших» в мирах фэнтези. Это — классика, пусть сегодня она и смотрится немного наивно.

Оценка «МФ» — 9.

Рецензия — в №6(34) за 2006.

ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

Терри Пратчетт
Последний герой
Приключения Коэна-варвара в поисках Апокалипсиса — в шикарном подарочном издании. Самый стильный фант-проект 2006 года по версии «МФ».

6 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.

Рецензия — в №9(37) за 2006.

Андрей Белянин
Опергруппа в деревне
Самые страшные преступления совершаются в тихих и отдаленных местечках. Убедиться в этом предстоит Тайному сыску царя Гороха.

8 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.

Рецензия — в этом номере «МФ».

Роберт Асприн
Еще один великолепный миф
Стартовый роман всемирно известного юмористического цикла о команде молодых искоренителей фатальностей. Искрометный язык, захватывающие приключения — жаль, что тот Асприн остался в прошлом.

ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

Джонатан Страуд
Врата Птолемея
Заключительная книга трилогии, которая вполне может оказаться посильнее Гарри Поттера. Темное юношеское фэнтези с недетской серьезностью и реалистичностью.

14—16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 10.

Рецензия — в №12(40) за 2006.

Лилия Курпатова-Ким
Максимус Гром. Атака Джокера
Киберпанк категории «лайтс». Юный компьютерный гений Максимус Гром продолжает примирять человечество и высокие технологии.

Оценка «МФ» — 7.

52—60 место в рейтинге. Рецензия — в №11(39) за 2006.

Джоан К. Ролинг
Гарри Поттер и философский камень
Эта книга стала новым эталоном детского фэнтези. Пока весь мир ждет, чем закончится история Гарри Поттера, можно схитрить и вспомнить, с чего она начиналась.

Обзор цикла — в №2(2) за 2003.

АВТОРСКИЙ СБОРНИК

Алексей Пехов
Темный охотник
В одной-единственной книге российский писатель собрал «потерянные страницы» самых известных своих миров, а также представил нам новый.

5 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.

Рецензия — в №12(40) за 2006.

Сергей Лукьяненко
Пристань желтых кораблей
Сборник ранних произведений «российского фантаста номер один». Мастерство, конечно, еще не то, но идеи фонтанируют с потрясающей силой.

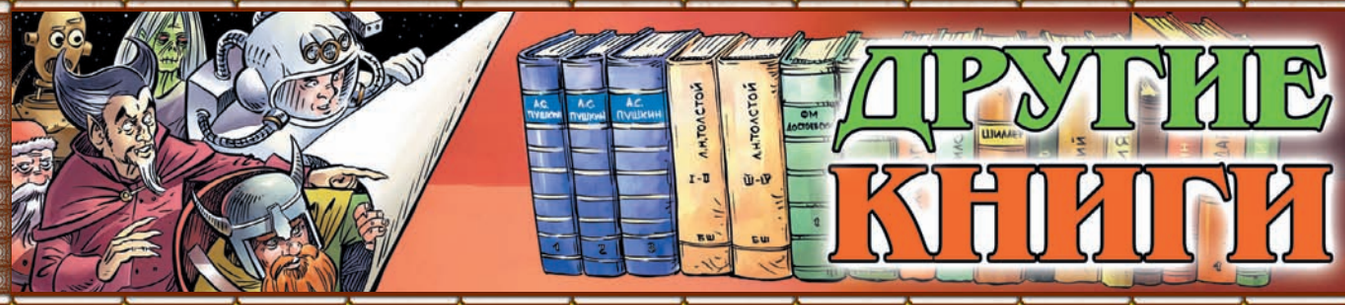
10—11 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.

Рецензия — в №1(41) за 2007.

Джордж Мартин
Ретроспектива
Главный сборник ведущего американского фантаста вышел у нас в двух томах. Это — срез всего творческого пути автора «Песни Льда и Пламени».

Оценка «МФ» — 8.

Рецензии — в №11(27) за 2005 и в №3(31) за 2006.



«МФ» знакомит читателей с нефантастическими книгами, тем не менее, интересными для всякого любителя почитать.

ЛЮТЕР (БЛИССЕТ) О (МАРТИНЕ) ЛЮТЕРЕ

ЛЮТЕР БЛИССЕТТ. Q
LUTHER BLISSETT. Q

Роман ● Перевод: *И. Цибизова* **● Издательство:** *«Махаон», 2006* **● Серия:** *«Исторический роман»* **● 704 стр. ● 5000 экз. ● Жанр:** *Исторический роман*

Среди современных исторических романов львиную долю составляют книги, посвященные средневековью и античности. На этом фоне интересным исключением смотрится «кирпич» с названием Q. Аннотация сулит противостояние тайного агента кардинала Карафы и вечного бунтаря, участника большинства событий Реформации. Врут, конечно. Противостояние «всплывает» только под конец и уж никак не является основным. А главное в Q — сама эпоха с ее кровавой, жестокой борьбой одних — за право верить не по указке церковников, других — за право руководить малыми сими.

Роман написан от первого лица: человек, побывавший в самом центре носившегося по Европе урагана, вспоминает о своей жизни. Летописно-мемуарный стиль изложения по-своему хорош, хотя местами автор скатывается от *показывания* к *пересказыванию* — и тогда становится скучновато.

Итог: роман достоин внимания. Только учтите, что никакого отношения к «легкому чтиву» он не имеет.

Владимир Пузий

ИГРА В КЛАССИКИ

БОРИС АКУНИН
НЕФРИТОВЫЕ ЧЕТКИ

Сборник ● Издательство: *«Захаров», 2006* **● Серия «Новый детективъ» ● 704 стр. ● 500000 экз. ● Жанр:** *Детектив, литературная игра* **● Очередная книга об Эрасте Фандорине**

Поклонники милого Эрастушки Фандорина, к вам пришел Дед Мороз! Точнее, Григорий Шалвович Чхартишвили, известный под ерническим именем-загадкой «Борис Акунин», преподнес очередной пухлый том, выпущенный феерическим по нынешним временам тиражом.

Последние фандоринские опусы притормаживали: сломалось что-то в отлаженном механизме выпекания бестселлеров. Однако «Нефритовые четки» выглядят глотком свежего воздуха. Акунин вновь играется с классикой мировой литературы: 3 повести и 7 рассказов навеяны творчеством кумиров прошлых лет.

Правда, литературного кроссворда не получается. Истоки вдохновения автор раскрывает в посвящении, поэтому, в отличие от первых книг о Фандорине, гадать, откуда в сюжетах ноги растут, не приходится. Да Акунин и не пытается стилизовать свои произведения «под классиков» буквально, ограничиваясь отточенными временем ходами.

Итог: дельное продолжение популярного цикла. Вещь коммерческая, но на фоне Донцовой и Робски смотрится почти шедевром.

Борис Невский

«А ВСЕ-ТАКИ ОНИ ДЕЙСТВУЮТ!»

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ ЗАКОНОВ МЕРФИ

Издательство: *«Попурри», 2006* **● 608 стр. ● 20000 экз. ● Жанр:** *Сборник афоризмов*

Как-то раз Эд Мерфи, инженер-исследователь из авиационной лаборатории в Райт-Филдз, был очень раздражен неполадками в работе одного из датчиков. Этот прибор постоянно барахлил, ну как нарочно! Тогда-то инженер и бросил о нем в сердцах: «Если существует хоть какой-то способ сделать что-либо неправильно, он обязательно так и сделает». Потом случилась путаница, и упомянутый в отчете лаборатории «Закон Мерфи» был озвучен одним из высоких чинов во время пресс-конференции, дескать, «великолепные результаты в сфере обеспечения безопасности» достигнуты в том числе благодаря твердой вере в Закон Мерфи.

После начали выходить и сборники «Законов Мерфи», где были собраны остроумные афоризмы, связанные с различными ситуациями: на работе, в семье, в отношениях между влюбленными, между родителями и детьми... Внушительный свод таких высказываний и предлагает нам новая книга.

Итог: «Предупрежден — значит, вооружен». А поскольку чертовы законы действительно работают, лучше знать о них заранее. Хотя это все равно от них не спасет.

Владимир Пузий

ЛЕЧЕБНАЯ СОЛЬ НА РАНЫ

АРТУРО ПЕРЕС-РЕВЕРТЕ. ЖИВЫМ НЕ ВОЗЬМЕТЕ
ARTURO PEREZ-REVERTE. NO ME COGEREIS VIVO

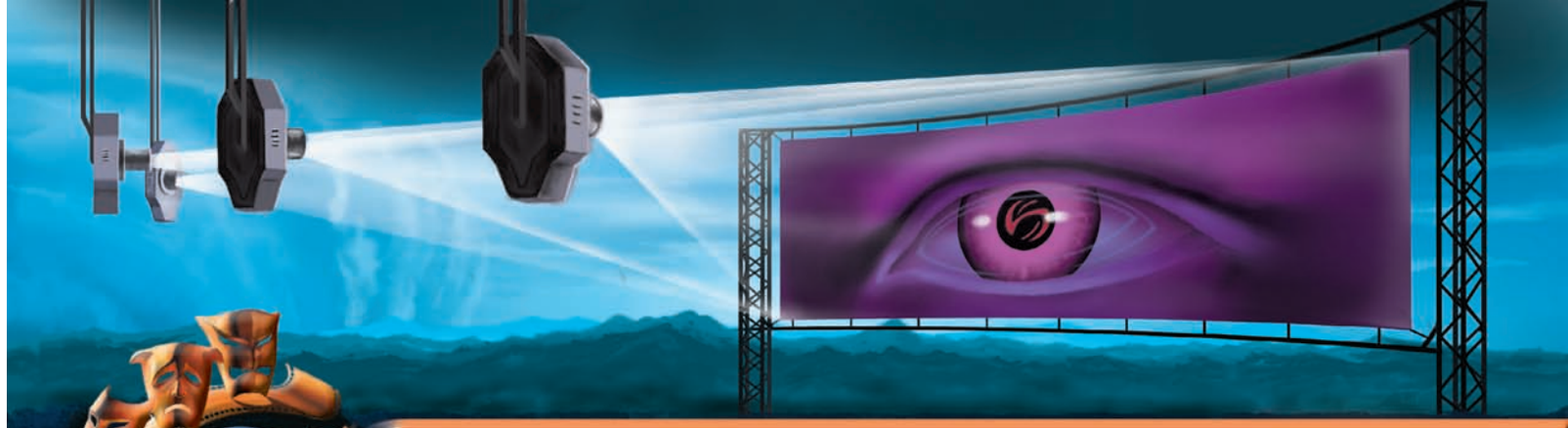
Сборник ● Перевод: *В. Кардаильский* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● 736 стр. ● 10100 экз. ● Жанр:** *Сборник эссе*

Испанец Перес-Реверте известен у нас в первую очередь как успешный писатель, автор «Фламандской доски», «Кожи для барабана», «Тени орла» и многих других книг, в основном развлекательных. Однако не зря говорят, что талантливый человек талантлив во всем. Вот и Перес-Реверте не менее удачен в публицистическом жанре: журналистика долгие годы была его основной профессией. Еженедельные эссе этого ироничного и безжалостного автора посвящены самым разным темам: навязшей в зубах политкорректности, сохранению традиций, нынешним веяниям в искусстве, просто занятным или грустным случаям из жизни.

Лучшие из этих работ уже традиционно составляют авторские сборники публицистики. «Живым не возьмете» — третий из них; здесь — самые свежие по времени публикации работы Переса-Реверте. Неожиданные. Язвительные. Печальные. Наполненные живой энергией человека, которому *не все равно*.

Итог: прочтите эту книгу — и автор беллетристики предстанет перед вами совсем в другом амплуа.

Владимир Пузий



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *ФЕВРАЛЬ* 54

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 55

Городское фэнтези «**Кровь и шоколад**», кинокомикс «**Призрачный гонщик**», аниме-фэнтези «**Летопись Земноморья**», современная сказка «**Мост в Терабитию**» и анимационная комедия «**Всем хана!**». Заглядывая вперед, чуть приоткроем завесу над блокбастером «**Человек-паук 3**», а также вспомним долгострой «**Я — легенда**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 60

Первое российское кинофэнтези — «**Волкодав из рода Серых Псов**», мистический ужастик «**Ведьма**» и отечественный молодежный J-хоррор «**Мертвые дочери**». На странице классики — рассказ о знаменитом фильме ужасов «**Кошмар на улице Вязов**».

Классики: *АРНОЛЬД ШВАРЦЕНЕГГЕР* 64

Он прошел путь от безвестного австрийского эмигранта-культуриста до суперзвезды мирового уровня, от удачливого бизнесмена до губернатора Калифорнии. И до сих пор он остается одним из самых узнаваемых и любимых киноактеров современности.

Новости аниме: *ФЕВРАЛЬ* 69

Аниме: *.HACK//SIGN* 70

26-серийное аниме 2002 года, которое обязательно понравится не только поклонникам жанра, но и любителям всяческих онлайн-миров, поскольку рассказывает историю человека, попавшего в такой мир, и пытающегося вырваться обратно.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 74

ДРУГОЕ КИНО 77

Что посмотреть? 78

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU

Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Старая гвардия

Разобравшись с «Человеком-пауком 3», режиссер Сэм Рэйми планирует вывести на экран ряд выпавших ныне из обоймы звезд «палп-фикшн» 30—40 годов 20 века — Дока Сэвиджа, Мстителя и знакомого нам по фильму 1994 года борца со злом по прозвищу Тень. Первым вернется Тень: сценарий ретро-боевика о его подвигах уже зреет в голове драматурга Сияваша Фарахани. Возможно, кино о знатном истребителе мегаломаньяков Рэйми поставит сам. Он очень любит этого персонажа, черты которого ясно угадываются в главном герое его «Человека Тьмы» (1990).

Пивная машина времени

Хронопутешествия невозможны? Если как следует дернуть пивка, считают британские кинематографисты, законы физики становятся куда податливей. В Лондоне начались съемки фантастической комедии Гарета Гарривика «**Часто задаваемые вопросы о странствиях во времени**», где трое завсегдатаев пабов (английские комики Крис О'Дауд, Марк Вутан и Дин Леннокс Келли) за кружкой пенного внезапно постигают основы темпоральной навигации. В результате чего им на голову сваливается эксцентричная дивчина из будущего, которую сыграет звезда тетралогии «Очень страшное кино» Анна Фэрис.

Анна Фэрис готова подтвердить, что в теории пространства-времени без пол-литра не разберешься.

Чума 21 века

С тех пор, как с завершением «холодной войны» призрак ядерного апокалипсиса отступил, самым популярным сценарием конца света у киношников стала пандемия. Вот и в очередном своем фильме автор «Псов-воинов» Нил Маршалл напустит на бедное человечество суперзаразу. Его картина «**Судный день**» поведает о том, как вирус-мутант Жнец убил миллионы людей, и лишь повсеместно введенный жесткий карантин смог сдержать его распространение. Увы, временно — группе экспертов и солдат предстоит проникнуть в сердце зараженной зоны и найти лекарство от чумы 21 века. Заметим, что судьба планеты окажется в руках крутой красотки — главную роль в фильме сыграет Рона Митра («Невидимка», «Биоволк»).

Рона Митра: «Спокойно, мальчики, миссия выполнима. Зараза к заразе не пристает!».

Миров двух между...

Фильм на незатасканную тему конвергенции миров создаст британский режиссер-дебютант Джеральд Макморроу. В основе проекта, названного «**Франклин**», — история квартета героев, живущих в параллельных вселенных: нынешнем Лондоне и футуристическом мегаполисе, управляемом теократами. Обстоятельства складываются так, что судьба персонажей будет крепко связана трагическим событием, общим для обеих реальностей. Одну из ролей в фильме, съемки которого стартуют этим летом, сыграет знатный джедай Эван Макгрегор.

Лошадиная история

Чу! Что за волнительное цоканье раздается окрест? Это Конек-Горбунок получил солидный апгрейд и скачет завоевывать сердца подрастающего поколения, подзабывшего популярную некогда сказку Петра Ершова. Мэтр сатирических фантасмагорий, режиссер Сергей Овчаров («Оно», «Сказ про Федота-стрельца») снимет новую киноверсию канонической истории — с адаптацией приключений к интересам современных тинейджеров. На роли в картину званы Олег Табаков, Виктор Сухоруков, Вячеслав Полунин, Владимир Гостюхин, Ольга Волкова и Юрий Гальцев. Бюджет проекта оценивается в 2 миллиона долларов.

В ДВУХ СЛОВАХ

...Не сумев запустить экранизацию романа Стивена Кинга и Питера Страуба «**Талисман**» как кинопроект, Стивен Спилберг спродюсирует ее в виде 6-часового мини-сериала... ● Режиссер Владимир Нахабцев закончил съемки 4-серийной мистической драмы «**Куратор**» об обитателях коммуналки, получивших в соседи жильца с талантами то ли Нострадамуса, то ли Воланда (Юрий Беляев); в этом фильме свою последнюю кинороль сыграл Виктор Павлов... ● Съемки НФ-боевика «**Звездный десант 3**» начнутся в марте 2007 года в Южной Африке... ● Студии Vanguard («Вэлиант») и Oddworld Inhabitants создадут футуристический 3D-анимационный триллер «**Гражданский бунт**» об ужасах недемократического будущего... ● Вместо Вольфганга Петерсена снимать экранизацию «**Заклинания для хамелеона**», первого фэнтези-романа Пирса Энтони из цикла «Ксанф», будет новичок в режиссуре Крис Палмер... ● Компания Sony Pictures надеется выкатить готовый сиквел «**Кода да Винчи**» уже к концу 2008 года; возможно, он будет снят не по «Ангелам и демонам», а по третьему роману о Роберте Лэнгдоне, который пишет Дэн Браун... ● Не только фанаты, но и актеры «Властелина колец» подали голос протеста против решения студии New Line Cinema отказаться от услуг Питера Джексона в качестве режиссера «**Хоббита**»... ● Том Уилкинсон, Алан Камминг и Розамунд Пайк озвучат героев анимационной комедии британской студии Swipe Films «**В сапогах по Уайтхоллу**» — альтернативной истории о том, как фашисты вторглись в Англию, но были остановлены героическими шотландцами... ● Продолжение кинокомикса «**Халк**» выйдет в свет 27 июня 2008 года; режиссер картины — Луи Летерье (дилогия «Перевозчик»)...

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА

Ева Мендес (родилась 5 марта 1974). Лицо косметики Revlon, дизайнер интерьеров, автор детских книг, №27 в сотне «Горячих штучек-2006» журнала Maxim.

Роберт Патрик (родился 5 ноября 1958). Известен как актер, сыгравший Т-1000 в «Терминаторе 2» и агента Доггета в двух последних сезонах «Секретных материалов».

КРОВЬ И ШОКОЛАД
BLOOD AND CHOCOLATE

Производитель: *Berrick Filmproduktion/MGM*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Парадиз»*
Режиссер: *Катя фон Гарнье*
В ролях: *Агнес Брукнер, Хью Дэнси, Оливье Мартинез, Катя Риманн, Брайан Дик, Том Харпер, Виталий Урсу*
Премьера в России: *1 февраля 2007*
Девиз: *Поверь в легенду*
Возрастной рейтинг: *PG-13 (не рекомендуется лицам до 13 лет)*

Официальный сайт: *mydarkestsecrets.com*
Фан-сайт: *eve7k.com/klause*
Сайт компании MGM: *mgm.com*
Фан-сайт режиссера: *katja-von-garnier.de*

ЖАНР *Городское фэнтези*

Сюжет

История юной девушки Вивиан Гандиллион (Брукнер) — оборотня, входящего в хорошо законспирированную стаю осторожных и беспощадных ликантропов. Они буквально помешаны на своей безопасности, поэтому, не раздумывая, убьют любого, кто может раскрыть всему миру их секрет.

По вполне понятным причинам оборотни также не одобряют браков между своими сородичами и людьми. Однако шекспировские истории вечны — Вивиан влюбляется в американца Айдена (Дэнси), и теперь ей предстоит выбирать между своей звериной сущностью и человеческими чувствами.

Прогноз

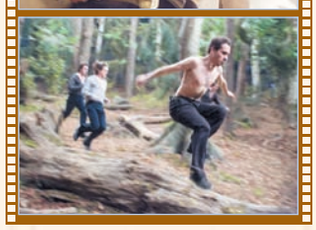
Экранизация одноименного романа американки Аннет Куртис Клаус. Немецкая романтическая драма в жанре городского фэнтези, снятая режиссером независимого кино при активном содействии воскресшей из пепла студии Metro-Goldwyn-Mayer. Фильм в целом следует сюжету первоисточника, однако место действия перенесено из США в Европу.

Актерская обойма состоит из звезд нулевой величины: Агнесс Брукнер («24»), Хью Дэнси («Основной инстинкт 2»), Оливье Мартинез («Забирая жизни»). Бюджет картины не сообщается, однако съемки в Румынии вряд ли могли все-рьез ударить по карману студии MGM.

Скорее всего, «Кровь и шоколад» (название объясняется тем, что главная героиня любит кровь больше, чем шоколад) — очередная молодежная романтика, замешанная на дешевых «оборотнических» спецэффектах. Тем не менее, европейское кино часто преподносит нам приятные сюрпризы, поэтому поклонникам городского фэнтези рекомендуется взять этот фильм на заметку.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Над фильмом работала команда продюсеров, изрядно поднаторевших в подобном жанре. Исполнительный продюсер участвовал в создании «Другого мира» и «Блэйда», а другой его коллега делал «Братьев Гримм» и «Ключ от всех дверей».
- Съемки происходили в Румынии (городские сцены — в Бухаресте).
- В одноименной книге оборотни считали себя потомками инопланетян, способных изменять свою форму.



Граждане! Проявите сознательность! Сдавайте кровь на нужды голодающих румынских оборотней! Добровольцы могут опустить руки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК
GHOST RIDER

Производитель: *Columbia Pictures/ Dimension Films/Marvel Enterprises*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *BVSPR*
Режиссер: *Марк Стивен Джонсон («Сорвиголова»)*
В ролях: *Николас Кейдж, Ева Мендес, Рэкуэл Алеси, Артур Энджел, Уэс Бентли, Питер Каллэн, Питер Фонда*
Премьера в России: *15 февраля 2007*
Девиз: *Давным-давно он заключил сделку, чтобы спасти любимого человека*
Возрастной рейтинг: *PG-13 (не рекомендуется лицам до 13 лет)*

Официальный сайт:
sonypictures.com/movies/ghostrider
Сайт Marvel о Призрачном гонщике:
marvel.com/movies/Ghost_Rider

ЖАНР *Кинокомикс*

Сюжет

Николас Кейдж исполняет роль мотоциклетного гонщика-каскадера Джонни Блейза (blaze — огонь, пламя). Чтобы спасти умирающего отца, Джонни заключает сделку с Мефистофелем. Форма оплаты стандартная — собственная душа. Расставшись с ней, он также вынужден сказать «гудбай» и своей девушке — Роксанне Симпсон (Мендес).

Прошли годы. Роксанна живет собственной жизнью, сделав неплохую карьеру репортера, однако чувства бездушного Джонни к ней все еще не угасли. Неожиданно Мефистофель очень кстати предлагает вернуть ему душу. Взамен герою необходимо выполнить для князя ада одно деликатное задание — победить демона по кличке «Черное сердце» (Blackheart в исполнении Уэса Бентли), родного сына Мефистофеля, мечтающего свергнуть папашу с трона и устроить в аду такие перестановки, от которых даже чертям станет жарко.

Чтобы Джонни Блейз не шел на эту тварь с голыми руками, Мефистофель превращает его в огненного духа мщения — «Призрачного гонщика». Фирменные особенности нашего героя: пылающий череп, огненный супер-мотоцикл, боевая цепь в руке, а главное — способность создавать «адский огонь» (hellfire), сжигающий грешную душу противника.

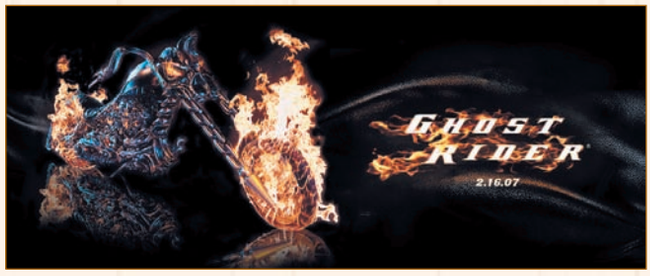
Прогноз

Гонщик действительно призрачный. Просто неуловимый какой-то. Должен был выйти на экраны в 2005, потом в 2006 году... Не так давно нам обещали показать его 1 марта 2007 — но «Призрачный гонщик» так ускорился, что обогнал эту дату почти на две недели и теперь должен явить себя миру 15 февраля (если, конечно, к моменту публикации данного материала он снова не даст газу, чтобы продолжить кататься по календарю).

Бюджет картины составляет 120 миллионов долларов. Учитывая дешевизну съемок в Австралии, это внушает определенный оптимизм. С другой стороны, Марк Стивен Джонсон уже однажды имел на руках около 80 миллионов, но умудрился потратить их на совершенно невнятного «Сорвиголову».

Не следует также забывать, что «Призрачного гонщика» делали два года (плюс еще один год на прорисовку спецэффектов). История знает и положительные, и отрицательные примеры многолетней шлифовки «долгостроев». Такие картины, как «Казино Рояль» (съемки задержались на 1 год) или «Фредди против Джейсона» (анонс в 1987 году, премьера — в 2003), от задержек в конечном итоге только выиграли. Однако «Возвращение Супермена», начавшееся аж в 2004 году, оказалось вовсе не триумфальным, а Doom, делавшийся несколько лет, в итоге разочаровал миллионы преданных геймеров.

Чтобы не чувствовать себя обманутым, нужно быть готовым к тому, что «Призрачной гонщик» окажется как минимум вторым «Сорвиголовой». Тем приятнее будет, если Николас Кейдж вдруг зажжет не только в прямом, но и в переносном смысле этого слова.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Съемки происходили в Австралии (Мельбурн).
- У Николаса Кейджа есть татуировка с «Призрачным гонщиком». Во время работы над фильмом ее приходилось замазывать гримом.
- В комиксах Призрачный гонщик мог дышать огнем, как дракон, и выпускать цепи прямо изо рта.
- В фильме используется оружейная редкость — винчестер 1887 года с рычажным механизмом перезарядки.

На киноэкранах России в феврале

С 1 февраля:
- **Кровь и шоколад** (Blood and Chocolate) — городское фэнтези.
- **Мертвые дочери** — j-horror по-русски.

С 15 февраля:
- **Призрачный гонщик** (Ghost Rider) — кинокомикс.

С 22 февраля:
- **Всем хана** (Disaster!) — анимационная комедия.
- **Летопись Земноморья** (Gedo Senki) — аниме-фэнтези.
- **Мост в Терабитию** (Bridge to Terabithia) — современная сказка.
- **Параграф 78** — фантастический боевик.
- **Топь** (The Marsh) — ужасы.

Кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок по не зависящим от редакции причинам.

Забегая вперед...

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3
SPIDER-MAN 3

- **Производитель:** Columbia Pictures/Marvel Enterprises
- **Дистрибьютор:** BVSPR
- **Режиссер:** Сэм Рэйми («Человек-паук 1-2», «Зловещие мертвецы 1-3», «Человек тьмы»)
- **В ролях:** Тоби Магвайр, Кирстен Данст, Джеймс Франко, Томас Хейден Черч, Тофер Грейс, Брайс Даллас Ховард
- **Предполагаемая премьера:** 3 мая 2007

Человек-паук купается в лучах славы. За ним вовсю ухлестывают две симпатичные девушки — верная подруга Мэри Джейн и дочь капитана полиции, эффектная блондинка Гвен Стейси. Очкарик Питер Паркер начал было зазнаваться, но от его самоуверенности не остается и следа после того, как выясняется, что к убийству дяди Бена («Человек-паук», 2002) причастен суперзлодей по кличке Песочный человек (Sandman) — мелкий преступник, получивший невероятные способности после контакта с радиоактивным песком.

Герой в красно-синем трико выходит на тропу войны с Песочным человеком, а заодно и с бывшим другом Гарри Осборном. Однако это еще только цветочки. Астронавт Джон Джеймсон заносит на Землю некую инопланетную заразу, которая охотно вселяется в Питера Паркера и начинает постепенно превращать его в злодея. Когда добрая сущность Человека-паука все же берет верх, космический симбионт перекидывается на Эдди Брока — незадачливого бойфренда Гвен Стейси, и в сюжете появляется еще один антигерой — Веном («Яд»).

Заявленный бюджет фильма — 250 миллионов долларов.

ЛЕТОПИСЬ ЗЕМНОМОРЬЯ
GEDO SENKI

Производитель: *Studio Ghibli*
Страна: *Япония*
Прокат в РФ: *Ruscico*
Режиссер: *Горо Миядзаки*
Роли озвучивали: *Бунта Сугавара (Гед), Дзюнити Окада (принц Аррен), Аои Тешима (Техану), Дэюн Фубуки (Тенар)*
Премьера в России: *22 февраля 2007*
Возрастной рейтинг: *Не присваивался*
Длительность: *115 минут*

Официальный сайт картины: *ghibli.jp/ged*
Сайт Урсулы Ле Гуин: *ursulakleguin.com*
Дневник Горо Миядзаки (на английском языке): *nausicaa.net/miyazaki/earthsea/blog*

ЖАНР *Аниме-фэнтези*

Сюжет

В сказочном квази-средневековом мире Земноморья жил да был принц Аррен, наследник трона Энлада. С молодым человеком происходило что-то необъяснимое. Его терзали темные силы, подталкивавшие принца к убийству собственного отца и краже его магического меча.

Не выдержав, Аррен бежал из дворца. В провинции он встретил Геда, бывшего пастуха, а ныне — самого могущественного волшебника этого мира, пытающегося выяснить, почему баланс мировых сил был нарушен, а в нашем мире стали появляться драконы.

Выясняется, что основной виновник происходящего — злой волшебник по имени Коб (предположительно мужчина, но с виду — натуральный трансвестит). Аррен нужен ему для завершения магического ритуала, дарующего вечную молодость. Помогать нашим героям будут жрица Тенар и ее воспитанница — сирота Ферру.

Прогноз

Фильм снят по мотивам книги Урсулы Ле Гуин «На последнем берегу» (1972). Над проектом работал не сам Хаяо Миядзаки, а его сын Горо, и этим все сказано. Мало того, что японцы обманули старушку Ле Гуин, пообещав ей, что фильм будет снят оскароносным Миядзаки-старшим. Вдобавок к этому они позволили себе существенно отойти от сюжета книги. По этой самой причине Урсула, посмотрев экранизацию ее известнейшей саги, выдала более чем сдержанный отзыв: «Это хороший фильм, но не моя книга».

Горо не стал вводить в картину комичных персонажей, из-за чего вся история приобрела несколько высокопарный и угрюмый оттенок. Магии в фильме достаточно, но ее графическое воплощение у Хаяо получилось бы гораздо лучше. Первое, что бросается в глаза, — очевидное несоответствие между ярким фоном и плоскими, невыразительными персонажами. Совпадение это или нет, но Горо Миядзаки не хотел становиться мультипликатором, предпочитая карьеру ландшафтного дизайнера.

Тем не менее, в общих оценках «Летописи Земноморья» зрители удивительно единодушны — это Ghibli, и это вполне можно смотреть.

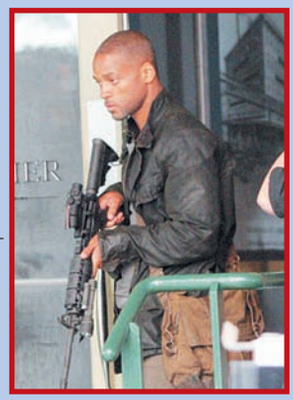
Перенесенные премьеры

На 1 февраля
❖ **Мертвые дочери**
j-horror по-русски.

На 22 февраля
❖ **Параграф 78**
фантастический боевик.

Долгострой

Я — ЛЕГЕНДА
I AM LEGEND



- **Производитель:** Warner Bros. Pictures/Heyday Productions
- **Дистрибьютор:** «Каро Премьер»
- **Режиссер:** Френсис Лоуренс («Константин: Повелитель тьмы»)
- **В ролях:** Уилл Смит, Эллис Брэга, Салли Ричардсон, Чарли Тахан
- **Предполагаемая премьера:** 22 ноября 2007

Экранизация одноименного романа Ричарда Матесона (1954). Роберт Невилль (Смит) — последний человек на Земле, живущий в пригороде Лос-Анджелеса. Некоторое время назад по всей планете прокатилась пандемия неизвестной болезни, превращающей людей в кровожадных вампиров. Незараженным остался только Роберт. Теперь каждую ночь на его забаррикадированный дом нападают упыри, а каждое утро ему приходится развешивать по комнатам свежий чеснок и убирать трупы кровососов с газона.

Днем Роберт уничтожает спрятавшихся от солнечного света вампиров и пытается найти источник этой странной болезни. Он — самый обычный человек, не подготовленный на роль спасителя человечества. Единственная надежда прежней цивилизации и... страшная легенда среди вампиров.

Robert Neville — анаграмма фразы Terrible Novel («Ужасный роман»).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Хаяо Миядзаки считал, что его сын не сможет снять эту картину в фирменном духе студии Ghibli. На почве этого они поссорились и долгое время не разговаривали, однако после предпросмотра знаменитый режиссер смягчился, сказав: «Сделано честно, а значит — хорошо».
- Японский дистрибьютор Toho надеется собрать с картины 10 миллиардов иен, сделав ее одной из самых кассовых лент в национальном прокате.

Драконы не приходили в Земноморье так долго, что их можно было увидеть разве что на старинных мозаиках.

По крайней мере, одна черта мультфильмов от Ghibli в «Летописи Земноморья» сохранена — изумительные ландшафты.

МОСТ В ТЕРАБИТИЮ
BRIDGE TO TERABITHIA

Производитель: *Hal Leiberman Company/ Walden Media/Walt Disney Pictures*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *«Фокс»/«Гемини»*
Режиссер: *Габор Чупо (продюсер сериала «Симпсоны»)*
В ролях: *Тайлер Этфилд, Джош Хатчерсон, Анна София Робб, Эрин Аннис, Бенджамин Брайан, Лоурен Клинтон*
Премьера в России: *22 февраля 2007*
Девиз: *Добро пожаловать в страну, где творятся настоящие чудеса*
Возрастной рейтинг: *PG (некоторые эпизоды нежелательны для детей)*

Официальный сайт: *walden.com/web/teach/terabithia*

ЖАНР *Современная сказка*

Сюжет

Пятиклассник Джесс Аарон был самым быстрым бегуном в начальной школе Ларк Крик. Но в один прекрасный день его перегнала, подумать даже стыдно, — девчонка! Лесли Берк переехала сюда с родителями совсем недавно, однако по округе уже распространились удивительные слухи о том, что в доме у новоприбывших нет ни одного телевизора, зато все горизонтальные плоскости заставлены книгами.

Джесс и Лесли некоторое время не разговаривали друг с другом, но потом все же подружились. Закрепив веревку на одном из старых деревьев, склонившимся над лесным ручьем, они создали для себя импровизированный «мост» в сказочное королевство Терабитию, где мистер Аарон и мисс Берк стали, соответственно, королем и королевой. В Терабитии ребята укрываются от всех житейских невзгод, однако сможет ли их волшебный мир уцелеть после трагедии, случившейся с одним из его монархов?

Прогноз

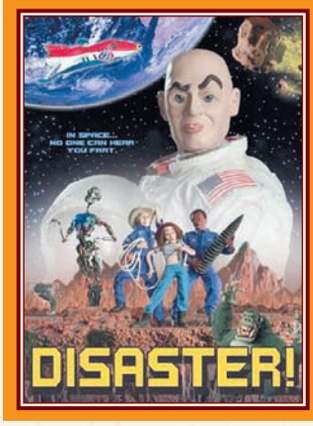
Трогательная и добрая детская сказка с классическим сюжетом «Питера Пэна», но очень серьезной моралью. Собственно, «Терабитию» разумнее всего считать облегченным вариантом «Хроник Нарнии», уделяющим повышенное внимание реальному миру. Основной акцент фильма, скорее всего, будет сделан не на описании магического королевства, а на истории взаимоотношений и внутренних переживаниях главных героев. Трудно сказать, насколько это будет уместно в «семейном» фильме, однако бесспорно лишь одно — данная история может сделать юных зрителей чуть мечтательнее и добрее.

Короче, играем в «Матрицу». Ты будешь Нео, я — Тринити, а наш виртуальный мир назовем «Терабайтия».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Экранизация детского романа Кэтрин Патерсон (1977), в основу которого лег реальный случай с сыном писательницы.
- В США книга подверглась строгой цензуре из-за мрачного финала, мнимой пропаганды оккультизма и провоцирования подростковой сексуальности.
- Слово «Терабития» звучит очень похоже на название острова Теребинтия в королевстве Нарния (Клайв Льюис). Писательница не отрицает, что допустила такое совпадение намеренно.

ВСЕМ ХАНА!
DISASTER



Производитель: *Dream Entertainment Inc. / Bleiberg Entertainment / High Spirit Inc.*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *Twister*
Режиссер: *Рой Т. Вуд*
Роли озвучивают: *Томми Ли, Мик Марс, Гленн Моршауэр, Винс Нил, Ники Сикс*
Премьера в России: *22 февраля 2007*
Девиз: *В космосе никто не услышит, как вы пукнули*
Возрастной рейтинг: *R (лица до 17 лет не допускаются)*

Официальный сайт: *www.disasterthemovie.com*

ЖАНР *Анимационная комедия*

Сюжет

Кошмар! Ужас! К нашей планете приближается астероид «Шон Коннери»! Столкновение неизбежно. Все надежды человечества возлагаются на группу квалифицированных смельчаков, отправляющихся в космос, чтобы предотвратить наступление Апокалипсиса. Миссию возглавляет вулканолог Гарри Боттомс. Под его чутким руководством находятся: порнозвезда, робот-гей, типичная блондинка и парализованный ученый.

Вместе с командой NASA им предстоит преодолеть самые неожиданные трудности, включая космические газы и гигантскую обезьяну, живущую на астероиде. Все совпадения с фильмом «Армагеддон» случайны.

Прогноз

Пародия на фильмы-катастрофы — жутко циничная и, мягко говоря, пошлая. Если вы смотрели марионеточный блокбастер «Команда Америка: Мировая полиция» (2004), сделанный авторами «Южного Парка», то легко сможете представить себе, что такое «Всем хана!».

Будьте готовы к очень специфическому юмору. Все мужские персонажи — озабоченные идиоты. Все женщины — тупые развратницы с пятым размером груди. Львиная доля шуток посвящена отправлению естественных человеческих потребностей и слегка разбавлена расистскими шпильками в адрес самых разных народов Земли. Как и «Южный Парк», это кино просто изобилует сценами кукольного насилия. Вас ждут гекалитры акриловой крови и тонны пластиковых кишок.

Над переводом картины работал старший оперуполномоченный Дмитрий «Гоблин» Пучков, а голоса для русского дубляжа любезно предоставили известные шоумены Бачинский и Стиллавин.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Бюджет картины составляет 14 миллионов долларов. В эпизодах нам обещают показать группу Motley Crue.
- В США мультфильм вышел два года назад, но до российского проката добрался только сейчас.

Любите ли вы природу так, как она любит вас?

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

ЕЩЕ ОДИН ПЕРВЫЙ БЛИН

ВОЛКОДАВ ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

ЖАНР *Героическое фэнтези*

Источник: *Роман Марии Семеновой «Волкодав»* • **Производство:** *«Централ Партнершип»* • **Режиссер:** *Николай Лебедев* • **В ролях:** *Александр Бухаров, Оксана Акиньшина, Игорь Петренко, Резо Эсадзе, Наталья Варлей, Александр Домогаров* • **Премьера в России:** *1 января 2007* • **Прокатчик в России:** *«Централ Партнершип»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- «Подземелье драконов 1—2» (2000—2005)
- «Волшебник Земноморья» (2004)

Странные вещи иногда случаются: смотришь один фильм, а думаешь совсем о другом. Вот и на пресс-показе «Волкодава из рода Серых Псов» мне навязчиво вспоминался «Властелин Колец». Пришлось признать: нет, неправ я был три года назад, ругая режиссера за эльфов в обороне Хельмовой Пади и вырезанного Тома Бомбадила. Питер Джексон сотоварищи действительно очень бережно обошелся с оригиналом. Да что там «Властелин Колец» — даже «Дозоры» оказались вполне себе сняты если не по книге, то по вселенной Лукьяненко и Васильева! Ну да, впрочем, обо всем по порядку.

«Поменять еще несколько имен и названий, уже и я не догадалась бы, что это по моей книге снимают».

Мария Семенова в интервью «МФ»

«Когда мы встречались с Марией Семеновой, у нее было много вопросов по поводу сценария, подчас весьма резких. Мы долго общались и расстались, по-моему, союзниками».

Николай Лебедев

Итак, в незапамятные времена один герой, вооружившись помощью Бога грозы, заточил Морану-Смерть в Замковых горах и припечатал церой — артефактом, по форме напоминающим каменную стельку шестидесятого размера. Церу он отнес в стольный Галирад, который с тех пор зажил богато и счастливо. Однако зло не дремлет: в окрестностях города появляются два жреца Мораны, вознамерившиеся освободить владычицу из заточения. Узнав, что в одной деревне выкован меч, способный уничтожить их богиню, смертепоклонники нападают на мирное поселение, вырезав всех жителей, кроме одного. Мальчик из рода Серых Псов отправляется в рудники Самоцветных гор, затаив в сердце жгучее желание отомстить убийце матери...

Так начинается наша история. Крови прольется много, но все окончится хорошо.

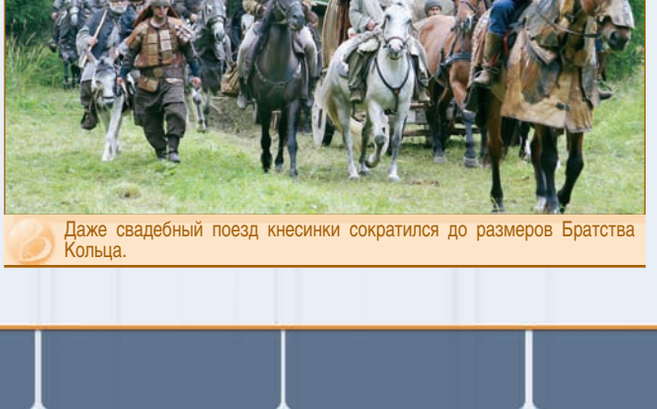
Свадебный наряд кнесинки из 3000 деталей засветился в кадре буквально на пару секунд.

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- Права на экранизацию были куплены в марте 2003.
- Съемки заняли 130 дней, еще столько же времени съемочная группа по разным причинам простаивала.
- Полтора года ушло на монтаж, обработку изображения, создание спецэффектов, озвучку.
- Иногда упоминается, что площадь возведенных на «Мосфильме» декораций Галирада — 5 квадратных километров. В действительности — 5000 квадратных метров, в тысячу раз меньше.

Это все присказка, а сказка с первого января добросовестно отрабатывает затраченные на нее 10 миллионов долларов «во всех кинотеатрах страны». Скрестим пальцы за то, чтобы самый ожидаемый долгострой российской кинофантастики не провалился в прокате, — ведь если это случится, отечественные студии наверняка поставят жирный крест на фэнтези-экранизациях. Однако и ошеломительного успеха «Волкодаву» желать не станем, дабы наши продюсеры-режиссеры не остановились на достигнутом и в следующий раз сняли что-нибудь поприличнее.

Мария Семенова как в воду глядела: от оригинала в «экранизации» действительно остались только имена и названия. Сам подход к истории в корне другой: если в центре книги стоял образ заглавного героя, его искания и переживания, то фильм сосредоточен на сюжете, приключениях. В романе мы видим Волкодава *после* достижения жизненной цели, человека, которому некуда, да и незачем идти, — но который постепенно находит новый смысл в своей жизни. Завязка фильма оставляет героя неотомстившим, и поэтому Волкодавом движет стремление поквитаться с заклятым врагом, а не долг перед близкими и доверившимися ему людьми. В этом смысле показателен ответ героя на вопрос Эртан, почему он согласился идти Старой дорогой: «Так надо». Надо — кому? Разумеется, самому Волкодаву: он ищет встречи с Жадобой и ради этого готов пренебречь безопасностью кнесинки, к которой сам напросился в телохранители. Способен ли на такое книжный Волкодав? Нет.

Изменились до неузнаваемости и прочие герои. Людоед и Жадоба оказались не просто лихими людьми, а могущественными



Даже свадебный поезд кнесинки сократился до размеров Братства Кольца.

служителями Смерти, которым подвластны сверхъестественные силы. Кнесинка Елень — последняя наследница того самого мифического мораноборца. Ей бы из Галирада не выходить, город да церу беречь — нет, отправили за тридевять земель к немилому жениху. Лучезар избавился от наркотической зависимости и вроде бы даже облагородился: по крайней мере, сговаривается с Жадобой не ради личной власти, а для благополучия родного Галирада. Но тогда совсем уж непонятно, зачем ему было освобождать Морану. Тилорн, Эврих и Ниилит остались более-менее прежними только потому, что были оттеснены на дальнюю периферию повествования. Пожалуй, единственный персонаж, мастерски удавшийся съемочной группе, — это Нелетучий Мыш, не растерявший обаяния ни в «живом», ни в компьютерном варианте.

Возникает резонный вопрос: если над персонажами и сюжетом проведена такая большая работа, если сценарий написан фактически с нуля, — зачем было покупать права на экранизацию и называть фильм «Волкодав»? Книга Семеновой, конечно, бестселлер, но один только статус первого российского фэнтези наверняка обеспечил бы фильму успех. Такое впечатление, будто издательства сами приплатили киноделам, дабы потом перевыпустить книги с новыми обложками. А ведь не пытайся создатели сыграть на узнаваемом названии, претензий к фильму было бы куда как меньше, да и обломки «первоисточника» не торчали бы там и сям печальными памятниками старины.

В режиссерской ипостаси Николай Лебедев выглядит куда выгоднее, чем в роли сценариста. Но и тут на ум приходит «Властелин Колец»: чувствуется, что создатель фильма очень тщательно посмотрел трилогию Джексона и не постеснялся многое из нее скопировать. В сцене нападения Жадобы на обоз разбойник выглядит совершеннейшим назгулом (отметим также, что внешний вид жреца Мораны — явная отсылка к злодею из «Уиллоу»). Битва в святилище вызывает в памяти бой на Заверти, а сражение над Препоной — мост Казад-Дума, только бича главгаду не хватает. Справедливости ради надо сказать, что копирование это достойное и почти не уступающее оригиналу — но все-таки копирование. Не замечены в фильме и чисто технические ляпы: автомобили в кадре, массовка в современной одежде, отражения камер. Своими глазами видел, как Лебедев на съемках велел статистке из третьего ряда толпы стереть с губ помаду.

Спецэффекты по большей части незаметны — этим и хороши. Но как только они выступают на первый план, как в финале фильма, — хоть святых выноси. Богиня смерти в виде инфернальной помеси Балрога и воронки из «Ночного дозора» — возможно, находка любопытная, но вряд ли удачная. Над костюмами создатели потрудились на славу: разработали особые доспехи, щиты и оружие для галирадцев, культистов и харюков. Но — подобные нюансы лучше всего заметны в строю или сражении «стенка на стенку», а фильм не предусматривает ни того, ни другого. Конфуз вышел и с боевыми сценами: возможно, изначально они поставлены неплохо, но похожие друг на друга противники, странное освещение и рваные движения камеры сводят на нет весь эффект. К тому же бои до уныния однообразны. И уж совершенно непонятно, почему режиссер не предусмотрел комических моментов (не отнесешь же к ним старуху Хайгал, молотящую врагов подушками), — в итоге зрители прыскают в ладонь как раз на тех местах, которые должны вызывать насупление бровей и мрачную серьезность.

Сцена освобождения Эвриха осталась от книги. По большому счету, сюжету фильма и сам Эврих-то не нужен.

Распятая красавица и злодей... Где-то мы это видели. Неоднократно.

Впрочем, одна сцена в фильме достойна всей разведенной вокруг «Волкодава» рекламной шумихи. К сожалению, не финальная, — а та, в которой кнесинка, Жадоба и спутники Волкодава параллельно собираются каждый в свой поход. Безупречный монтаж, неплохая фоновая музыка и эмоциональная насыщенность этого эпизода вполне могут искупить все недостатки фильма, которые вы видели до этого. К сожалению, не те, которые еще предстоит увидеть.

Итог: первое российское фэнтези оказалось снято не по роману Марии Семеновой, а по мотивам фильма «Властелин Колец». В этом тоже есть свой смысл: показать, что и мы умеем делать не хуже Голливуда, укладываясь при этом в куда как более скромный бюджет. Местами — действительно, умеем. Хорошо бы уже на этом успокоиться и снять теперь что-нибудь свое, менее амбициозное и более внятное.

ЦИТАТЫ

- «Я спас тебя в обозе, и теперь ты можешь доверять мне. Возьми меня охранителем!»
  Волкодав — кнесинке, фильм «Волкодав из рода Серых Псов»
- Кнесинка Елень [...] громко и звонко выговорила осененную временем формулу найма телохранителя:
  — Я хочу, чтобы ты защищал меня вооруженной рукой. Заслони меня, когда на меня нападут!
  Волкодав настолько не ожидал ничего подобного, что на мгновение попросту замер, растерявшись.
  Мария Семенова, «Волкодав»
- — Меня спасла одна женщина. Она говорила: миром правит любовь.
  — Ты тоже так думаешь?
  — Нет. Все решает сила.
  Диалог Волкодава и Эртан, фильм «Волкодав из рода Серых Псов»
- — Совершенство!.. По мне, голову оторвать все же верней!
  — По мне, тоже, — сказал Волкодав. — Вот потому я и не победил бы Мать Кендарат.
  Мария Семенова, «Волкодав»
- «Эта песня была о тебе».
  Кнесинка — Волкодаву, фильм «Волкодав из рода Серых Псов»
- Мангул пела по-саккаремски [...] В Саккареме на волков охотились с беркутами. Особых псов не держали, не было и названия. Женщина употребила слово, обозначавшее птицу. Венн родился заново: в его сторону не повернулась ни одна голова.
  Мария Семенова, «Волкодав»

Присутствуют	Отсутствуют
● боевая магия	● венны, сегваны, сольвенны, вельхи
● боги	● логичный сюжет
● пафос	● гэги
● месть	● масштабные сражения

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	7
РЕЖИССУРА	7
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Петр Тюленев

Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР
КРУПНЕЙШЕГО КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ЖУРНАЛА РОССИИ

"ИГРОМАНИЯ" ЭТО:

- 256 страниц
- 2 двухслойных DVD
- 17 Гб полезной информации
- 3 часа эксклюзивного видео
- Бесконечность игрового безумия!

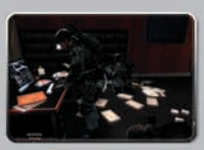
СВЕЖИЕ НОВОСТИ И РЕЦЕНЗИИ • РЕПОРТАЖИ И ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ • НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО • ВСЕ О НОВЕЙШЕМ "ЖЕЛЕЗЕ" И ПРОГРАММАХ • СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ ИГР • ГИГАБАЙТЫ ДЕМО-ВЕРСИЙ, СОФТА, ПАТЧЕЙ, ИГРОВЫХ ДОПОЛНЕНИЙ И Т.П.

"ИГРОМАНИЯ" - ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРАХ... И ДАЖЕ БОЛЬШЕ!

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:

ИТОГИ ГОДА
Время собирать камни

GEARS OF WAR
Лучший шутер 2006 года. Жаль, не на PC



RAINBOW SIX: VEGAS
Спецназ заболел игроманией

RAYMAN RAVING RABBIDS
Нашествие красноглазых

ОТМЕНЕННЫЕ ИГРЫ
Долой игровые аборты!

NVIDIA nForce 680i
Новая линейка от NVIDIA

...А также многое другое!

ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 30 ЯНВАРЯ

ЭКСПОРТНЫЙ ВАРИАНТ

ВЕДЬМА

ЖАНР *Мистика, ужасы*

Источник: *Повесть Николая Гоголя «Вий»* • **Производство:** *Lizard Cinema Trade* • **Режиссер:** *Олег Фесенко* • **В ролях:** *Валерий Николаев, Евгения Крюкова, Лембит Ульфсак, Ита Эвер* • **Премьера в России:** *30 ноября 2006* • **Прокатчик в России:** *Lizard Cinema* • **Возрастной рейтинг:** *R (не рекомендуется лицам до 16 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Вий» (1967)
- «Ведьма из Блэр» (1999)
- «Изгоняющий дьявола: Начало» (2004)

«Ведьма», специально заточенная под западный кинорынок, должна была стать синтезом «нашей» духовности и «их» технологий. А вышло так, что техническое исполнение оказалось «нашим», а духовные запросы... Ну, вы поняли. Решив познакомить американцев с шедевром русской литературы 19 века, создатели ленты смогли доказать лишь то, что умеют издеваться над классикой не менее жестоко, чем голливудские драмоделы.

От гоголевского текста в фильме остались рожки да ножки — перенос действия в наше время и на территорию США убил национальную самобытность и стилистику оригинала. Испарилась, не вписавшись в скромный бюджет, вся колоритная нечисть, включая, собственно, Вия.

Увы, пресловутое «экспортное качество сборки» также не на высоте. Такое ощущение, что кино снято на пленке «Свема» эпохи позднего застоя: невнятные цвета, зернистость, низкое разрешение. Половина ленты тонет во тьме, и разобрать, что там происходит в кадре, весьма проблематично. Что можно сдержанно похвалить, так это умение режиссера Фесенко нагнетать (пусть и при помощи клише жанра) саспенс — с религиозно-готическим акцентом. Так что свою атмосферу, хотя и разреженную, «Ведьма» имеет.

Итог: ни богу свечка, ни черту кочерга — и гоголевский шедевр испортили, и нормальное голливудское кино не сняли. Типичная категория «Б», незнамо за что попавшая в прокат.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	5
СЮЖЕТ	4
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	5
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5

ОЦЕНКА МФ **5**

Александр Чекулаев

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Бюджет «Ведьмы» составил 2,5 млн долларов. Кино целиком снято на английском языке и было переозвучено для российского проката.
- Американскую провинцию снимали в Прибалтике. Именно поэтому в кадре постоянно маячат березки-осины, а почти все персонажи второго плана имеют характерные остзейские лица.
- На Западе фильм станут продвигать под одним из рабочих названий The Power of Fear — «Во власти страха».
- Главную роль в картине должен был играть Дмитрий Дюжев, но из-за слабого владения английским ему предпочли Валерия Николаева.

Роковая ошибка героя — взять свечку вместо фонаря. Хорошо еще, что это не Doom 3!

Самый серьезный спецэффект фильма говорит о том, что его авторы успешно освоили «Фотошоп».

С распятием и обрезом было бы эффективнее, чем с одним распятием.

Если приглядеться, мигалки на полицейской машине разные не только по цвету.

Как мы оцениваем фильмы

«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

БУДЕТ И НА ВАШЕЙ УЛИЦЕ ПРАЗДНИК...

КОШМАР НА УЛИЦЕ ВЯЗОВ
NIGHTMARE ON ELM STREET

ЖАНР *Ужасы*

Производство: *New Line Cinema/Elm Street Venture/Media Home Entertainment* • **Режиссер:** *Уэс Крэйвен («У холмов есть глаза», «Болотная тварь», сериал «Сумеречная зона», «Кошмар на улице Вязов 7», «Крик 1-3»)* • **В ролях:** *Джон Саксон, Рони Блэкли, Хезер Лэнгенкэмп, Аманда Уайсс, Джонни Депп, Чарльз Фляйшер, Роберт Инглунд* • *Дата выпуска: 1984 год* • **Длительность:** *91 минута*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- киносериал «Пятница 13» (1980—1989)
- киносериал «Хэллоуин» (1978—2002)

КЛАССИКА 1984 год

Однажды Тине Грей приснился кошмар — будто она находится в бойлерной, а за ней гонится маньяк в красно-зеленом свитере, старой шляпе и с лезвиями на пальцах правой руки. В тот самый момент, когда ножи коснулись ее, девушка проснулась и с ужасом обнаружила — ночная рубашка распорота. Выяснилось, что такой же сон видела ее подруга Нэнси.

Забеспокоившись, они решили следующей ночью проконтролировать друг друга. Тина и ее непутевый друг Род уснули вместе. Когда парень пробудился, то увидел, что какая-то невидимая сила тащит истекающую кровью Тину по потолку.

Естественно, он оказался главным подозреваемым в убийстве подруги. Нэнси и ее парень Глен (Депп) хотят докопаться до истины, однако единственный свидетель Род странным образом вешается на тюремных покрывалах, а мама Нэнси признается, что много лет назад в городе орудовал маньяк Фредди Крюгер, «специализировавшийся» на детях. Его поймали и предали суду, но из-за юридической ошибки Крюгер был отпущен на свободу. Разъяренные родители сожгли его заживо в бойлерной комнате местной электростанции. Теперь маньяк вернулся — но уже во снах.

По словам Уэса Крэйвена, сюжетную концепцию «Кошмара...» ему подсказала статья в газете Los Angeles Times. Там говорилось о группе камбоджийских эмигрантов, бежавших от режима Пол Пота. Их дети мучались ночными кошмарами — дошло до того, что они просто боялись засыпать. Родители, тем не менее, заставляли их соблюдать режим. Вскоре ребята умерли во сне.

«Кошмар на улице Вязов» — не просто культовый фильм ужасов, породивший семь полнометражных продолжений, неисчислимое множество книг, комиксов и игр. Его съемки едва не были остановлены из-за проблем с финансированием, но когда картина все же вышла в прокат, то мигом вытащила студию New Line Cinema из долговой ямы (при бюджете в 1,8 миллионов долларов кассовые сборы за первые же выходные составили 1,3 миллионов). Иначе говоря, если бы не Фредди Крюгер, то такие фильмы, как «Властелин Колец», «Маска», «Семь» или «Блэйд» никогда не были бы сняты. New Line Cinema иногда в шутку называют «Дом, который построил Фредди».

Этот фильм дал старт блестящей карьере Джонни Деппа. Где бы сейчас был капитан Джек Воробей без помощи Крюгера? Да и сам Крюгер оказался не промах. Он стал иконой жанра ужасов, заметно опередив в популярности своих голливудских коллег по цеху (Джейсон Вурхиз, Майкл Майерс). Уникальный случай — серийный убийца, проявляющий редкостную изобретательность в выборе методов устранения своих жертв и блистающий тонким чувством черного юмора, оказался не только ужасен, но и... симпатичен зрителям!

Итог: «Кошмар на улице Вязов» для паранормальных слэшеров — примерно то же самое, что и «Прибытие поезда» для кинематографа в целом. С момента премьеры прошла почти четверть века, но фильм смотрится еще очень прилично — настолько мастерски он был снят.

Редкие кадры из-за кулис.

Это интересно

- В 1977 году Роберт Инглунд пытался получить роль Люка Скайуокера. После того как ему отказали, он посоветовал сходить на пробы своему другу. Друга звали Марк Хэмилл.
- Крэйвен утверждает, что назвал маньяка Фредди Крюгером в честь одноклассника, обижавшего его в детстве.
- «Кошмар...» стал первым собственным фильмом New Line Cinema. Ранее компания была лишь дистрибьютором кино.
- Изначально Крэйвен хотел сделать Фредди немым (подобно Джейсону Вурхизи из фильма «Пятница 13»).
- Крэйвен одел Фредди в красно-зеленый свитер, потому что однажды читал, будто сочетание этих двух цветов воспринимается глазом хуже всего.

Драться с Фредди во сне бесполезно. Но можно вытащить в реальность его шляпу... или даже всего маньяка целиком (последнее произошло в седьмом фильме).

Присутствуют
- фактурный маньяк
- море крови
- черный юмор

Отсутствуют
- красивые драки и перестрелки
- магия и заклинания
- спокойный сон

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	9
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Михаил Попов

Молодой Джек Воробей (21 год).

Длинные руки Фредди — на самом деле протезы.

Михаил Попов

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

АРНОЛЬД ШВАРЦЕНЕГГЕР

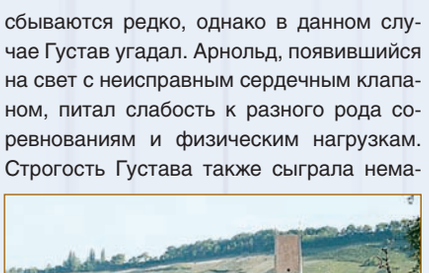
Дети приходят ко мне и спрашивают: «Арни, ты — бог?». А я смеюсь и отвечаю: «Неплохая попытка. Продолжай его искать».
Арнольд Шварценеггер, интервью журналу BASE (2005)

Наш сегодняшний герой — пожалуй, самый узнаваемый киноактер современности. Он прошел путь от безвестного австрийского эмигранта-культуриста до суперзвезды мирового уровня, от удачливого бизнесмена до губернатора Калифорнии. Он выбивал мозги из злых волшебников, русских мафиози и инопланетян, рожал ребенка, спасал Марс, уничтожал роботов из будущего и даже обламывал рога самому Дьяволу.

Арнольд Шварценеггер — живой символ фантастических боевиков. Этот человек сделал себя сам. Он умен, энергичен, целеустремлен и предприимчив. Настоящий американец до мозга костей. А ведь сорок лет назад он был простым австрийским парнем с врожденным пороком сердца и мечтой стать великим спортсменом.

Рождение легенды

30 июля 1947 года в маленькой деревне Тал (близ города Грац, Австрия) у 38-летнего шефа полиции Густава Шварценеггера и его 23-летней жены Аурелии родился мальчик, которого нарекли красивым именем Арнольд Алоис. Отец мечтал сделать из него спортсмена. Родительские планы на профессию своих детей сбываются редко, однако в данном случае Густав угадал. Арнольд, появившийся на свет с неисправным сердечным клапаном, питал слабость к разного рода соревнованиям и физическим нагрузкам. Строгость Густава также сыграла нема-



Деревня Тал.

Грехи отцов

В 1990 году выяснилось, что отец Арни был членом НСДАП и состоял в «Штурмовых отрядах» (SA). Никаких свидетельств о том, что Густав Шварценеггер совершал военные преступления, не сохранилось, однако во время войны он служил в 521-ом батальоне военной полиции, задачей которой было подавление восстаний среди мирного населения. Так или иначе, в 1947 году Густав был признан невиновным в зверствах нацистов и продолжил работу полицейского.

Грехи отца отбросили тень и на сына. Арнольд активно помогает центру Симона Вазенталя (международной гуманитарной организации евреев), однако это не мешает журналистам обвинять его в симпатиях к Гитлеру. Кроме того, Шварценеггер поддерживал избирательную кампанию Курта Вальдхайма — бывшего Генерального секретаря ООН — как раз в тот момент, когда против него было выдвинуто обвинение в нацистских преступлениях.

лую роль — он баловал старшего сына Мейнхарда (тот разбился на автомобиле в 1971) и жестко муштровал Арнольда, побуждая его стать профессиональным футболистом.

Однажды тренер футбольной команды, в которой играл Арнольд, решил отвести своих воспитанников в «качалку». Именно тогда юный Шварценеггер понял — вот оно, его будущее! Новое увлечение, скорее всего, привело бы Арни в тяжелую атлетику, однако у судьбы были другие планы. Блестящий жизненный путь этого австрийца был размечен вехами случайностей и совпадений. Так, совершенно случайно около спортзала в Граце, где занимался Арни, имелось несколько кинотеатров, где шли фильмы с участием знаменитых культуристов того времени. Перед Шварценеггером были живые примеры — и он тренировался семь дней в неделю, чтобы стать похожим на них.

Грац. Виртуальный тур по городу — на сайте www.vrgraz.at.

К 18 годам он был неплохо накачан, подтянут и годился для службы в австрийской армии. Она длилась всего один год — с 1965 по 1966, — однако неугомонный Арни не мог терпеть разлуку со штангой. Ради участия в первом за свою жизнь конкурсе «Юный мистер Европа» он ушел в самоволку и был впоследствии наказан за это. Но конкурс Арни выиграл. С тех пор так и повелось. В 1967 году он становится самым молодым обладателем титула «Мистер Вселенная», а год спустя Арни принимает судьбоносное, как выяснилось впоследствии, решение переехать в США.

Место было выбрано мудро — Санта-Моника (Калифорния, около Лос-Анд-

В мире спорта молодому Арнольду дали кличку «Австрийский дуб».

желеса). Арни почти не говорил по-английски, однако для напряженных тренировок в американских спортзалах язык не требовался. Вскоре высокого (1 метр 88 сантиметров) австрийского атлета заметили, и его карьера пошла в гору. Одна победа следовала за другой. Шварценеггер продолжал собирать медали с самых престижных конкурсов (на вершине

Ежегодные соревнования Arnold Classic открыты для всех, включая женщин и инвалидов.

На Arnold Classic не проводится тест на допинг, поэтому некоторые конкурсанты выглядят как персонажи комиксов. Это лишь способствует разговорам о том, что Арни в юности ел тогда еще разрешенные анаболики (в частности — дианабол, знаменитый «метан», запрещенный лишь в 1990 году) ложками, и именно они помогли ему одержать впечатляющую череду побед. Вот что говорил об этом наш герой:

1974: Да, я использую стероиды, потому что они помогают набрать дополнительные 5% мускульной массы. Женщины принимают контрацептивы, а они похожи на стероиды. Я делаю это под надзором врача.

1977: Да, я принимал их. Но я стал тем, кем я есть, не из-за таблеток. Они лишь помогали мне поддерживать мышечную массу, когда я сидел на диете и готовился к соревнованиям.

1987: Я об этом не беспокоюсь, потому что никогда не допускал передозировки.

1992: В те времена не нужно было искать их на черном рынке. Достаточно прийти ко врачу и сказать: «Я хочу набрать вес». Врач ответит: «Принимай их за шесть недель до соревнования, и все будет хорошо».

1996: Я принимал стероиды. Это было опасно, но я не жалею.

Допинг — не эликсир вечной молодости.

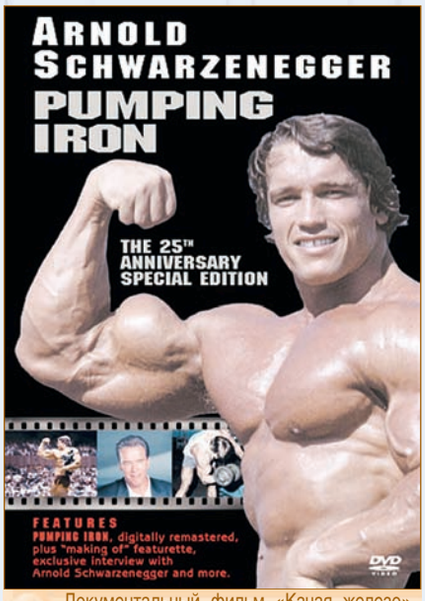
его карьеры находился семикратный титул «Мистер Олимпия») вплоть до 1980 года, став настоящей иконой бодибилдинга. В честь него сегодня проводятся ежегодные соревнования Arnold Classic, с весьма существенными призами — 100000 долларов, автомобиль «Хаммер» и золотой «Ролекс».

Цент доллар бережет

«Железный» Арни стал «золотым» еще до того, как его актерские гонорары обросли шестью-семью нулями. В отличие от большинства других культуристов, добившихся спортивной славы, но не сумевших обратить ее в деньги, Шварценеггер обладал мощной деловой хваткой и тонким чутьем на прибыль. Едва при-

ехав в США, он занялся поставкой кирпичей. Вскоре произошла еще одна случайность — одна из тех, которые привели его к богатству и славе. В 1971 году Лос-Анджелес пострадал от землетрясения. Для восстановления города срочно понадобились кирпичи.

Но Арни не собирался всю жизнь заниматься стройматериалами. Скопив некоторую сумму денег на кирпичах, он вложил ее в доставку товаров по почте. Как раз в этот самый момент он стал достаточно известным в США культуристом, чтобы успешно торговать аксессуарами для бодибилдинга по всей стране. Денег становилось все больше и больше. Часть прибылей от почтового маркетинга и средства, выигранные на конкурсах, вкладывались Шварценеггером в недвижимость.



Документальный фильм «Качая железо» о подготовке Арни к конкурсу «Мистер Олимпия» в 1975 году. Позже он выкупил права на картину, так как ее откровенный взгляд на его прошлое вредил политической карьере.

В 1991 году он, Брюс Уиллис, Деми Мур и Сильвестр Сталлоне основали сеть ресторанов «Планета Голливуд». Впрочем, это предприятие оказалось убыточным — оно несколько раз банкротилось, цена акций упала в 32 раза, поэтому в 2000 году расчетливый Арни вышел из дела. Сегодня капиталы Арнольда Шварценеггера оцениваются почти в миллиард долларов. Если бы он продолжал сниматься в кино, то был бы богатейшим актером-бизнесменом Голливуда, ведь состояние его ближайшего конкурента — Тома Круза — оценивается примерно в 400 миллионов долларов.

Меня всегда восхищали сильные люди — диктаторы и всякое такое. Я восхищаюсь теми, кто остается в народной памяти на сотни лет, или даже как Иисус — на тысячи лет.

Арнольд Шварценеггер, фильм «Качая железо» (1977)

Людям нужно, чтобы за ними следили. 95% населения Земли нуждаются в том, чтобы им говорили, что нужно делать и как себя вести.

Арнольд Шварценеггер, журнал U.S. News and World Report (1990)

В юности он мечтал стать диктатором.

Свет, камера, мотор!

Но не бизнес и даже не бодибилдинг принесли Шварценеггеру мировую известность. Прозвище «железный» он получил в кино. Еще со времен посещения спортзала в Граце он мечтал сделать карьеру на голливудской «Фабрике грез». Препятствий к этому было три: жуткий немецкий акцент, непроизносимая фамилия и, как ни странно, телосложение, закрывавшее ему путь к большинству ролей. Самым простым и очевидным решением было подражание другим кино-культуристам, игравшим античного героя Геракла. Неудивительно, что дебютным персонажем Арни стал именно Геракл (Геркулес) в фильме «Геркулес в Нью-Йорке» (1970). Для этого проекта наш герой получил псевдоним «Арнольд Стронг» — т. е. «Сильный», а все его реплики озвучивал другой актер. Сегодня можно найти версии этого фильма с оригинальной звуковой дорожкой, где Арни вовсю блистает своим косноязычием.

Комедия «Геркулес в Нью-Йорке».

Свыше десяти лет Шварценеггеру-Стронгу не везло с кино. Он получал лишь эпизодические роли, одна из которых, впрочем, принесла ему премию «Золотой Глобус» (характерно, что это была комедия «Оставайся голодным», где он сыграл бодибилдера — то есть самого себя — и впервые говорил «живым» голосом без дубляжа).

14 мая 1982 года Арнольд Шварценеггер проснулся знаменитым. На экраны вышел фильм «Конан-варвар», снятый по мотивам одноименного цикла Роберта Говарда. Арни нашел свой коронный образ — немногословный, уверенный в себе гигант с внушительной мускулатурой, способный одинаково легко очаровывать красавиц и сворачивать шеи врагам. Большинство последующих героев Шварценеггера по сути являются вариациями на тему Конана. Продолжение фильма — «Конан-разрушитель» (1984) — закрепило успех.

Основные фантастические роли Арнольда.

Арни и его любимые американские УАЗ-ы.

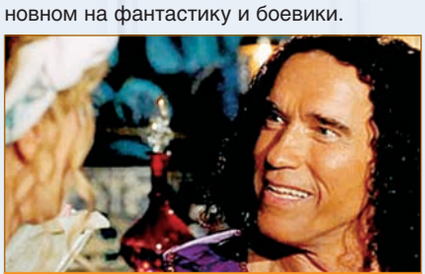
В «Конане-варваре» все трюки исполнял лично Арни, поскольку дублера подходящих размеров попросту не нашли.

Во время работы с «кониной» Арни оброс полезными знакомствами, и параллельно со съемками «Конана-разрушителя» вошел в основной актерский состав нового проекта Джеймса Кэмерона «Терминатор». Перед камерой наш герой эксплуатировал свою внешность и не стремился изображать шекспировские чувства. Фирменное «каменное» лицо помогло Шварценеггеру убедить Кэмерона в том, что он — самая подходящая кандидатура на роль Терминатора, хотя изначально режиссер планировал взять человека обычной комплекции (такой робот сможет легко затеряться в толпе) и присматривался к Лансу Хенриксену.

Если «Конан» сделал Арнольда популярным, то «Терминатор» вывел его на орбиту суперзвезд. Эта роль приклеилась к нему на всю жизнь — примерно так, как это происходило с советскими актерами, сыгравшими Ленина. Дальнейшую фильмографию актера большинство из нас знает гораздо лучше, чем записи в своей трудовой книжке. После «Рыжей Сони» (1985) Арни уже никогда не снимался в фэнтези, переключившись в основном на фантастику и боевики.

ИЗБРАННАЯ ФИЛЬМОГРАФИЯ

- «Терминатор 3: Восстание машин» — 2003
- «Шестой день» — 2000
- «Конец света» — 1999
- «Бэтмен и Робин» — 1997
- «Джуниор» — 1994
- «Последний киногерой» — 1993
- «Терминатор 2: Судный день» — 1991
- «Вспомнить все» — 1990
- «Близнецы» — 1988
- «Бегущий человек» — 1987
- «Хищник» — 1987
- «Рыжая Соня» — 1985
- «Терминатор» — 1984
- «Конан-разрушитель» — 1984
- «Конан-варвар» — 1982
- «Приключения Геракла в Нью-Йорке» — 1970



Последняя роль — в фильме «Вокруг света за 80 дней».

Это интересно

- Фамилия Schwarzenegger в переводе с немецкого приблизительно означает «Черный пахарь».
- В 1979 году Арни закончил университет Висконсина в степени бакалавра бизнеса и международной экономики. Четыре года спустя он получил американское гражданство, сохранив предыдущее — австрийское.
- На 50-летний юбилей Арнольд сделал себе подарок — операцию на клапане сердца. В 2003 году он снова попал в больницу после травмы плеча на съемках «Терминатора 3», а в 2006 году упал с мотоцикла и разбил губу так, что на нее пришлось наложить 15 швов.
- В документальном фильме «Качая железо» показан момент, когда Арни, только что выигравший титул «Мистер Олимпия-77», расслабляется и курит марихуану.
- Любимая машина Шварценеггера — джип «Хаммер». Та модель, которую он приобрел в 1992 году (став, по слухам, первым обладателем гражданской версии), весила почти три тонны и по законам штата попадала под категорию больших грузовиков. Позже он переоборудовал свой «Хаммер» под водородное топливо и начал содействовать строительству водородных заправок по всей Калифорнии.
- Арнольд обожает курить сигары.
- Отец дразнил Шварценеггера «Золушкой».
- В 1988 году Арни отказался от роли Джона Маклейна в фильме «Крепкий орешек». Она досталась Брюсу Уиллису.

Арни продолжал работать даже с разбитой губой.

По стопам Рейгана

Реализовав себя как спортсмен, бизнесмен и актер, Арнольд наметил следующую жизненную цель — политика. В это «грязное дело» наш герой въехал на слоне*, решив для себя, что он — республиканец, после того, как услышал речь президента Никсона про открытые границы и взаимосвязь экономики с обороной.

Чета Шварценеггеров встречает Президента Мексики с супругой.

Джордж Буш-старший называл Шварценеггера Conan the Republican — производное от Conan the Barbarian (Конан-варвар).

А началось все в 1990 году, когда Арни был назначен советником Буша-старшего по физкультуре и спорту. Он путешествовал из штата в штат, продвигал свои программы физического воспитания в школах и знакомился с ведущими политиками. В 2001 году Шварценеггер принялся осторожно зондировать почву на предмет своего участия в губернаторских выборах. Шанс представился неожиданно — в 2003 году губернатор Калифорнии, демократ Грей Дэйвис, был отозван с должности, и Арни, занимавшийся рекламой «Терминатора 3», умело воспользовался этим. Он

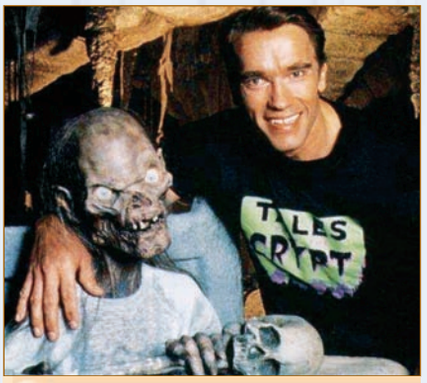
* Слон — символ Республиканской партии.

использовал свой образ Терминатора, говорил сопернику hasta la vista, обещал: I'll be back, и в итоге получил 48% голосов, став 38-м губернатором Калифорнии.

Первым делом он сдержал предвыборное обещание — отменил непопулярный транспортный налог. Под его умелым руководством штат наконец-то вылез из финансовой ямы. Вместе с тем, некоторые решения Арнольда считаются весьма спорными. Он связался со скандальной компанией ENRON, активно противодействовал легализации однополых браков, поддерживал аборты и исследования стволовых клеток, а также отказал в помиловании нескольким осужденным убийцам, в том числе и Стэнли Уильяму — единственному номинанту на Нобелевскую премию, приговоренному к смертной казни. Последнее рассорило Арни с австрийскими властями (высшая мера наказания в Австрии не применяется), и стадион Граца, названный в его честь, был переименован обратно.

Governator в деле.

В 2006 году Шварценеггер вновь одержал победу на губернаторских выборах. Некоторые расценивают это как недвусмысленную точку в его актерской карьере — Арнольд достаточно богат, чтобы не нуждаться в лицедействе как средстве к существованию, и достаточно погряз в политике, чтобы никогда больше не вернуться на большой экран. «Терминатор 4», скорее всего, будет сниматься уже без него, однако Арни не собирается расставаться с Голливудом окончательно — он обещал поучаствовать в озвучивании анимационного фильма «Пробуждение Круда» (Crood Awakening), выходящего на экраны в 2008 году.



Арнольд в «Байках из склепа» (1990).

Шварценеггера часто сравнивают с Рейганом — популярным актером и губернатором Калифорнии, ставшим президентом США и оставившим заметный след в истории планеты (прежде всего как человек, развалиший Советский Союз). Президентские выборы в США произойдут через год, однако Арнольд не имеет права выдвигать свою кандидатуру, так как он появился на свет в Австрии, а согласно конституции США, президент должен быть рожден на территории этой страны. Часто поднимается вопрос о том, что конституцию неплохо было бы изменить специально для Арни, однако этот вариант развития событий крайне маловероятен.

Арнольд с сыном Патриком на авиабазе в Калифорнии (2002).

В фильме «Разрушитель» (1993) героиня Сандры Балок упоминает Президентскую библиотеку имени Арнольда Шварценеггера. Действие разворачивается в 2032 году.

ЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ

В 1986 году Арнольд Шварценеггер женился на журналистке Марии Шрайвер — племяннице покойного Президента США Джона Кеннеди. У них родилось четверо детей: Кэтрин (1989), Кристина (1991), Патрик (1993) и Кристофер (1997). Уже из этого видно, что, кроме бодибилдинга, у Арни имеется еще одно интересное хобби. О его сексуальной жизни ходит множество самых невероятных слухов. На заре спортивной карьеры он якобы снимался на фото обнаженным, участвовал в групповых оргиях и не пропускал ни одной юбки. Сам Шварценеггер не отрицает, что раньше он «вел себя плохо» и говорит, что его судебные издержки по искам о «харрасменте» составляют около 600000 долларов.

Курил одну лишь травку, и с мухами дружил (фото из журнала Rolling Stone, 1979).

●●●

Арнольд Governator, как в шутку его прозвали журналисты, — живая легенда. Человек, сильный во всех смыслах, непростой, с блестящей судьбой и все еще неудовлетворенными амбициями. Он принадлежит к «старой гвардии» голливудских боевиков — настоящий «последний киногерой», достойной замены которому нет, и в ближайшее время, увы, не предвидится.

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Аниме-планы

Издательство ***Shuiesha*** объявило о начале разработки манги и аниме по ролевой игре для *Xbox 360* **Blue Dragon**. Автором манги станет *Амии Сибата*, съемками телесериала займется студия ***Pierrot***. Сериал должен выйти на экраны этой весной.

В апреле стартует **Sisters of Wellber** — новый фэнтези-сериал студии ***Production I.G***. Героиня, принцесса Рита Веллбер, убивает своего жениха, принца враждебного государства. Чтобы избежать войны, король приказывает поймать и публично казнить принцессу. Рита бежит в нейтральную страну Гермию и по пути встречает воровку Тину. Девушки решают отправиться в путь вместе. Режиссер сериала — *Такаюки Хамана* (Prince of Tennis), композитор — *Аико Добаси* (Mobile Suit Gundam Seed), дизайнер персонажей — *Харуко Иизука* (Blood+, Jigoku Shoujo).

Девушки, пушки, заговоры и тайны. Сестренкам Веллбер будет чем занять зрителя.

Готовится к выходу фэнтезийный сериал **Nagasarete Airantou** студии ***Starchild Records***. Герой, сбежав из дома, попадает на странный остров, населенный одними девушками... Новое гаремное аниме выйдет в этом году.

Студия ***Gonzo*** объявила о планах экранизировать фантастическую мангу *Кито Мохиро* **Bokurano**. Пятнадцати школьникам предстоит сразиться с роботами, атакующими Землю. Герои по очереди становятся пилотами боевой машины, но после каждой победы над захватчиком один из школьников гибнет. Однако выбора у ребят не остается, ведь если они проиграют, Земля будет уничтожена. Режиссер сериала — *Хироюки Морита* (Gunsmith Cats, Noein — Mou Hitori no Kimi e), дизайнер персонажей — *Кенити Кониси* (FLCL, Tokyo Godfathers), композитор — *Юудзи Номи* (Whisper of the Heart). Сериал должен выйти в этом году.

Студия ***Barcelona*** займется съемками фэнтезийного аниме **Nanatsuiro Drops**. Герой сериала Цувабуки Масахару, выпив волшебного зелья, стал по ночам превращаться в плюшевую овечку. Чтобы вернуть себе прежний вид, ему нужно собрать звездные капли, падающие с неба. Не без помощи очаровательной девушки, конечно. Увидеть, чем все кончится, можно будет уже в этом году.

Японский парень может превратиться в девушку, поросенка и даже овечку... плюшевую.

Объявлено о начале съемок второго сезона хоррор-сериала **Higurashi no Naku Koro Ni**. Также в DVD-боксы с первым сезоном будет включена OVA **Higurashi no Naku Koro ni Gaiden: Neko Koroshi Hen**.

Премьеры февраля

30 января на DVD выйдут OVA **Eko Eko Azarak** (экранизация хоррор-манги *Синити Коды*) и темное фэнтези **Tori no Uta**, иллюстратором которого станет *Еситака Амано*. Съемками обеих лент занимаются компании ***Ga-nime*** и ***Toei***.

Стиль Амано в Tori no Uta виден сразу.

15 февраля начнется показ приключенческого меха-сериала **Juusou Kikou Dancougar Nova**, римейка сериала 1985 года **Choujuu Kishin Dancougar**. Съемками занимается студия ***Ashi Productions***, режиссер и меха-дизайнер — *Масами Обари* (Bastard!!, Gravion). Всего планируется 12 серий.

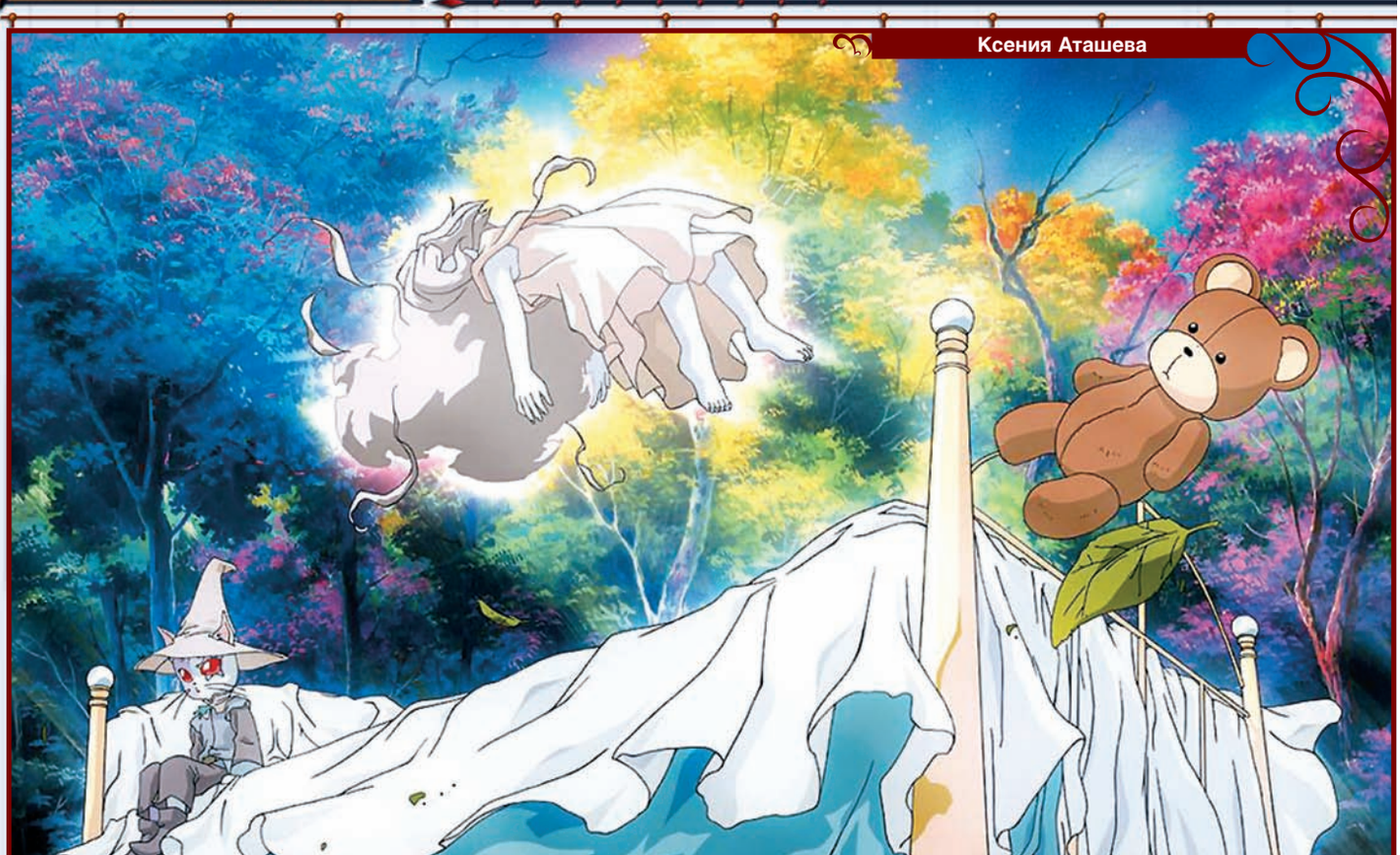
В этот же день начнется телесериал **Naruto: Shippuuden**, продолжение оригинального **Naruto**. В новом проекте авторы наконец вернутся к экранизации манги *Масаси Кисимото*. Через 2,5 года тренировок с Дзирайей повзрослевший Наруто вернется в родную деревню, все еще мечтая стать Хокаге и пытаясь вырвать своего друга Саске из лап Орочимару... Состав съемочной группы остался прежним.

Также в феврале стартует второй сезон сериала **Ikkitousen** — **Ikkitousen: Dragon Destiny**. Режиссер нового аниме — *Коити Охата* (Blue Gender, Bakuretsu Tenshi), сценарист — *Такао Есиока* (Elfen Lied, Mezzo DSA), дизайнер персонажей — *Рин Син* (Kite, Words Worth). Съемками займется студия ***ARMS***.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Компании ***Type-Moon*** и ***Nitroplus***, два самых успешных разработчика игр для PC в Японии, создадут предысторию игры **Fate/Stay Night**. Действие **Fate/Zero** будет разворачиваться за 10 лет до событий первоисточника... ● ККИ **Fullmetal Alchemist TCG** признана лучшей карточной игрой 2006 года по версии ***JoyRide Entertainment***... ● Готовится к съемкам игровой фильм по фантастической манге *Наоки Урузавы* **20th Century Boys**. В детстве ее герои написали книгу о герое, который сражается с силами зла, пытающимися уничтожить мир, — а через 30 лет описанные в книге катастрофы начали сбываться... Фильм выйдет на экраны в 2008 году, и возможно, будет первым из серии... ● Ролик студии ***Production I.G*** **Kirin Lemon Black: Monster Blacks Fights Back** получил награду Голландского аниме-фестиваля как лучший анимационный рекламный ролик... ● К аниме-адаптации готовятся фантастическая манга *Ясуо Отогаки* **Moonlight Mile** и фэнтези-манга *Коге Донбо* **Kamichama Karin**... ● Студия ***Madhouse*** займется съемками аниме по корейской онлайновой игре **Maple Story**...

Ксения Аташева



ВЗЛОМАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

.HACK//SIGN

Есть игры. И есть Игры. Разница в долголетии... Обычно игра активно живет с полгода. Расходится законными и незаконными каналами, обсуждается. В ней вылавливаются все заложенные создателями и случайные хитрости. Потом она умирает... сохраняясь у сотни-другой фанатов. Бывают исключения — и тогда игра живет годами. Появляются новые, куда более совершенные и красивые игры, но и старая сохраняет толпы приверженцев.

Сергей Лукьяненко, «Лабиринт отражений»

Виртуальная реальность. Мечта и страх человечества, описанная в сотнях фантастических книг, фильмов и игр. Какой только вид она ни принимала в различных своих воплощениях — от неприветливого потока зеленых символов, абстрактного, переполненного информацией пространства, до города, населенного ожившими компьютерными программами, точной копии нашего мира или просто игры нового поколения.

Между тем последний вариант виртуальной реальности уже давно ворвался в нашу повседневную жизнь. **Ragnarok Online**, **Lineage II**, **Guild Wars**, **EverQuest II**, **World of Warcraft**, **Final Fantasy XI** — все мы если не играли в эти онлайновые ролевые игры, то по крайней мере не раз слышали о них. Для многих эти MMORPG стали главным развлечением в жизни, способом знакомства и общения с другими. Что же будет, когда клавиатуры, геймпады и мониторы отойдут в прошлое, и с помощью шлема или специального костюма можно будет самому подключиться к игре, а не отдавать команды созданному персонажу? Об этом повествует серия игр и аниме-сериалов **.hack//**, самым первым и самым самостоятельным из которых является **.hack//SIGN**.

Этот безумный Мир

24 декабря 2005 года в альтернативной вселенной .hack// все компьютеры, подключенные к мировой паутине, были поражены вирусом «Поцелуй Плутона» (Pluto Kiss). Через 77 минут работоспособность Сети удалось восстановить, однако последствия атаки оказались ужасны. Все системы торгов и навигации были остановлены, но, что самое страшное, вышла из строя система ядерной безопасности США, и это едва не привело к глобальной катастрофе.

Перед атакой устояли только компьютеры под управлением Altimit OS, самой надежной, идеальной операционной системы. После данного инцидента Altimit стала самой популярной операционкой в мире, и единственной, чьи пользователи могли пользоваться интернетом.

Добро пожаловать в «Мир»! (игра .hack//Infection).

Самым популярным приложением Altimit OS стала онлайновая ролевая игра «Мир» (The World), первая и единственная со времен «Поцелуя Плутона». Для управления в ней использовался шлем виртуальной реальности, позволявший игроку самому перенестись в «Мир». Официально игра была запущена 24 декабря 2007 года и сразу же разошлась тиражом в сотни тысяч копий. К 2008 году число игроков «Мира» достигло 20 миллионов.

Сам «Мир» состоит из пяти серверов, каждому из которых соответствует свой Корневой город (Root Town). В городах можно общаться, торговать, набирать партии для выполнения заданий, находить работу. Через специальные Врата в городах можно попасть на другие сервера и, с помощью определенных ключевых слов, в другие локации. Большинство из них — пустыни, леса, замки и древние руины, населенные монстрами, подземелья со скрытыми в них сокровищами... Но есть и особые, уникальные места, к которым ведет определенная фраза. Там может находиться что угодно: секретные уровни, созданные еще до запуска игры, личные пространства хакеров, места обитания легендарных монстров или даже местного искусственного интеллекта. Мало кто сможет туда добраться, но кто знает, какие чудеса там можно найти?

На форумах «Мира» можно узнать множество слухов и легенд об игре и ее обитателях. Например, что в основе «Мира» лежит некая «Эпитафия сумерек», поэма трагически погибшей Эммы Вэйлант, врача, изучавшей паранормальные явления. Что где-то в игре есть некий Ключ сумерек, исполняющий любые желания владельца. «Мир» окутан тайнами, и в нем всегда находятся смельчаки, готовые отправиться на поиски разгадки.

Неудачник Цукаса

Один из игроков «Мира», Цукаса, однажды проснулся в подземелье одной из игровых локаций. Как он там оказался, что там делал, он не помнил. Но что самое странное, мир игры неожиданно стал абсолютно реальным, и выйти из него он не мог. Не сумев ничего вспомнить, он стал бесцельно бродить по Миру. Сначала в отчаянии, позже — просто со скуки.

И без того незавидное положение Цукасы осложнилось тем, что Пурпурные рыцари, системные модераторы, следящие за порядком в «Мире», объявили на него охоту. Цукасу подозревают в работе с хакерами, ведь его видели в компании странного персонажа, похожего на огромного кота. Вначале рыцари хотели лишь поговорить с ним, но асоциальное поведение героя (юный маг постоянно от них сбегал) вынудило их принять более жесткие меры. Спасаясь от погони, Цукаса вновь встречает персонажа-кота, Маху. Тот приводит его к сундуку, внутри которого Цукаса находит каменную табличку и... ужасного монстра! Но вместо того, чтобы разделаться с горе-приключенцем, монстр нападает на рыцарей. Цукаса обретает защитника в мире игры — но как вернуться в мир реальный? Да и стоит ли?

Спасением Цукасы решает заняться энергичная мечница Мимиру и ее друг Медведь (Bear). Позже к ним присоединяется глава Пурпурных рыцарей Субару, напарница Медведя ВТ, бывший рыцарь Крим и даже знаменитый убийца игроков Сора. Но что они могут сделать, если реальный Цукаса находится в коме, а его разум заперт в игре? Тут системные администраторы не помогут. Наших героев ждут знакомства с легендарными хакерами, все слухи и мифы «Мира», заброшенные тайные локации, призрак самого создателя игры, зловредный искусственный интеллект, и, конечно же, встречи и расставания, и суровая реальность.

В реальности Цукаса оставил не самые лучшие воспоминания.

Игроки и их персонажи

Игровые персонажи показаны в сериале очень стильно и правдоподобно. Спокойные маги, жизнерадостные мечники, благородные рыцари и ушлые торговцы прекрасно отыгрывают свои роли, выполняют квесты и набирают партии. Но что важнее — авторам удалось показать людей-игроков, их настоящие проблемы и стремления. «Мир» привлекает людей самых разных возрастов и профессий, от младшеклассников до взрослых, самостоятельных людей. Что каждый из них ищет в «Мире», что определяет стиль их игры? Герои .hack//SIGN не раз задаются этими вопросами, и каждый находит свой ответ.

Цукаса

Тихий и замкнутый маг, волею судеб запертый в мире игры. Будучи крайне необщительным, поначалу Цукаса отвергает предложенную ему помощь, но со временем начинает доверять Мимиру и проникается симпатией к Субару. Пребывание в «Мире» многому научит Цукасу — доверию, самостоятельности и ответственности. В реальной жизни Цукаса оставил больную мать и безразличного к нему отца, и не сильно хочет туда возвращаться.

Мимиру

Импульсивная, веселая мечница, способная самостоятельно выбраться из любой передряги. Апатичность Цукасы несколько ее раздражает, но она решает подружиться с ним и помочь ему выйти из игры. Мимиру не так проста, как кажется на

Сериал

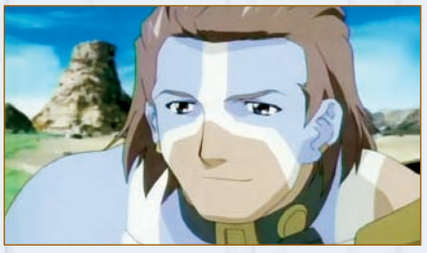
.HACK//SIGN

- **Формат:** 26-серийный телесериал (2002)
- **Жанр:** Фэнтези, приключения, мистика, научная фантастика
- **Производство:** Студия Bee Train
- **Режиссер:** Коити Масимо (Madlax, Noir, Tsubasa Chronicle)
- **Другие создатели:** Сценарист — Казунори Ито (Ghost in the Shell, Patlabor, Zettai Shonen), дизайнер персонажей — Минако Сиба (Madlax, Meine Liebe, Noir), меха-дизайн — Кендзи Тераока (Blood+, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Slayers Try), оригинальная концепция — Есиюки Садамото (FLCL, Neon Genesis Evangelion, The Wings of Honneamise), спецэффекты — Масахиро Мураками (Blood: The Last Vampire, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Princess Mononoke), композитор — Юки Кадзиура (Chrno Crusade, Erementar Gerad, Noir)
- **Официальный сайт:** dothack.com

Обложка саундтрека к сериалу — одного из лучших в истории аниме.

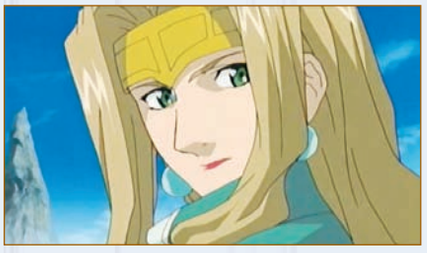
первый взгляд. Будучи шумной и общительной, она отлично разбирается в людях и готова прийти на помощь, не тратя лишнего времени на раздумья. В реальной жизни — обычная старшеклассница.

Медведь



Самый взрослый, серьезный и опытный игрок, мастер-мечник. Медведь любит помогать начинающим игрокам, и, несмотря на немалый возраст, романтизирует игры и их персонажей. Писательская карьера оставляет ему немало времени для игр и расследований. Медведь не сумел стать хорошим отцом своему настоящему сыну, и всю нерастраченную родительскую любовь и заботу он отдает Цукасе. После событий сериала Медведь решает стать приемным отцом Цукасы.

BT



Весьма своенравная, независимая волшебница. BT помогает Цукасе и компании, но исключительно из собственных интересов. Она блестяще умеет управлять людьми и без малейших сожалений предаст своих друзей, если это будет ей выгодно. В игре BT больше внимания уделяет сбору информации и общению с другими игроками, но и в бою может постоять за себя. В реальной жизни BT — бывшая фотомодель и подруга Медведя.

Субару

Лидер Пурпурных рыцарей, очень тихая и рассудительная девушка. Она не так строга, как большинство ее подчиненных, и узнав о проблемах Цукасы, решает во что бы то ни стало ему помочь. У Субару очень странный стиль игры — она не сражается и не ищет приключений, а просто живет в виртуальном мире. И у нее есть на это причины, ведь в реальности она не может ходить...

Гинкан

Пурпурный рыцарь, второй по старшинству после Субару. Прямолинейный и временами жестокий персонаж, обладающий силой и властью и не стесняющийся их применять. В то же время Гинкан крайне наивен и предан Субару, и просто хочет гармонии и порядка в «Мире». Реальному Гинкану 23 года, и он работает в видеомагазине.

Крим

Когда-то он вместе с Субару руководил Пурпурными Рыцарями, но оставил пост и стал играть в одиночку, просто для развлечения. Крим — сильный и опытный боец, он считает своим долгом защищать Субару и ее друзей. В реальной жизни — бизнесмен и путешественник.

Эпизоды

01 — Role Play	14 — Castle
02 — Guardian	15 — Evidence
03 — Folklore	16 — Depth
04 — Wanted	17 — Conflict
05 — Captured	18 — Declaration
06 — Encounter	19 — Recollection
07 — Reason	20 — Tempest
08 — Promise	21 — Despair
09 — Epitaph	22 — Phantom
10 — Compensation	23 — The Eve
11 — Party	24 — Net Slum
12 — Entanglement	25 — Catastrophe
13 — Twilight Eye	26 — Return

Виртуальная семья и друзья Цукасы оказались лучше настоящих.

Сора

Непоседливый и довольно жизнерадостный убийца игроков. Сора — редкий эгоист, готовый пойти на все, чтобы заполучить нужный предмет или информацию. Он ищет Ключ сумерек и ввязывается в историю с Цукасой, чтобы заполучить его. Будучи в реальной жизни учеником начальной школы, Сора не упускает ни единого шанса самоутвердиться в игре.

Аура и Моргана

Аура — искусственный интеллект, собирающий информацию о действиях, мыслях и эмоциях игроков «Мира», чтобы понять, каково быть человеком. Пока Аура лишь ребенок, спящий в своем особом пространстве внутри «Мира». Для помощи ей был создан другой искусственный интеллект, Моргана. Поняв, что, как толь-

Похожие аниме

Serial Experiments Lain
научная фантастика, мистика, драма

- Студия Triangle Staff, 1998 год
- Официальный сайт — mvm-films.com/zones/serial_lain.htm

Scrapped Princess
фэнтези, фантастика, драма, приключения

- Студия Bones, 2003 год
- Официальный сайт — sutepri.com

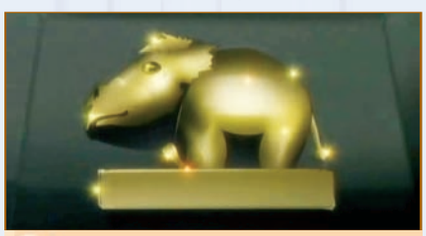
ко Аура проснется, нужда в ней исчезнет, Моргана решает помешать этому. Она соединяет чувства Цукасы и Ауры, надеясь, что его страх и отчаяние со временем уничтожат Ауру.

Маха

Похожий на кота персонаж игры, временами помогающий Цукасе. Маха может телепортироваться в любое место игры и часто бывает в пространстве Ауры. Кто он, откуда взялся и на чьей он стороне на самом деле, не знает никто.

Выйти/продолжить?

Хотя по описанию сериал и похож на классическое приключенческое фэнтези в виртуальном антураже, на деле у него совершенно другой стиль и темп повествования. Большинство вопросов решаются здесь не мечом и магией, а долгими разговорами, и место эпических сражений занимают размышления и взаимодействие персонажей. Это делает сериал несколько затянутым, но сами по себе длинные диалоги ничуть не раздражают, так как позволяют неспешно рассмотреть красоты городов, подземелий, порталов и прислушаться к бесподобной фоновой музыке.



Сокровище, найденное в подземелье.

А любоваться действительно есть на что. ***Bandai*** не пожалела денег на первую часть одного из популярнейших своих проектов, так что графика в .hack//SIGN, визитной карточке вселенной, оказалась на высоте. Дизайн сериала оригинален и легко узнаваем, а также действительно близок к игровому. Города, снежные арены, леса и подземелья есть в любой онлайновой игре, а детали вроде парящих в небесах островов, мостов, гигантских грибов придают им красоты и осязаемости.

О музыке в сериале стоит сказать отдельно. Звуковые дорожки к сериалам от ***Bee Train*** всегда считались одними из лучших. *Юки Кадзиура* писала музыку для таких аниме этой студии, как **Noir** и **Madlax**. Но в саундтреке к .hack//SIGN Кадзиура и Bee Train превзошли самих себя. Потрясающе яркие, эмоциональные, мелодичные композиции и песни задают настроение сериала, запоминаются мгновенно и навсегда. Единственный их минус в том, что они порой отвлекают от происходящего на экране и заставляют пропускать не один важный диалог.

Несомненным плюсом сериала можно считать и его самостоятельность. Несмотря на существенное количество игр и книг по вселенной .hack//, сюжет .hack//SIGN не ссылается напрямую ни на одну из них.

Кто не хотел бы побегать по такому игровому миру?.

Пучигосы — это не только транспортное средство, но и несколько килограммов чистого кавая.

В целом сериал будет интересен любителям неторопливого повествования, развития и постепенного раскрытия характеров персонажей — а также всем фанатам MMORPG и сочувствующим. Ведь, несмотря на недостижимый пока для нас технический уровень, игра была и останется игрой, и люди, их характеры, принципы, цели и причины для ухода в виртуальность останутся прежними. .hack// повествует не о дружбе, приключениях или искусственном интеллекте, а о людях и играх, в которые они играют.

Вселенная .hack//

- Книга .hack//AI buster, предыстория мира. Посвящена персонажу Альбиеро и прототипу искусственного интеллекта, Ликорис. Также здесь рассказывается, как Балмунк и Орка стали легендарными персонажами «Мира».
- Книга .hack//AI buster 2, сборник пяти рассказов, продолжающих первую книгу и освещающих события .hack//SIGN и серии игр .hack//.
- Книга .hack//Zero. Посвящена новым персонажам Карлу и Длинной Руке, также рассказывает о судьбе Соры после .hack//SIGN.
- Игра .hack//Infection Part 1 (PlayStation 2)
- Игра .hack//Mutation Part 2 (PlayStation 2)
- Игра .hack//Outbreak Part 3 (PlayStation 2)
- Игра .hack//Quarantine Part 4 (PlayStation 2)

Сюжет игр рассказывает о приключениях Кайта и Черной Розы, расследующих причину впадения в кому их друга Орки.

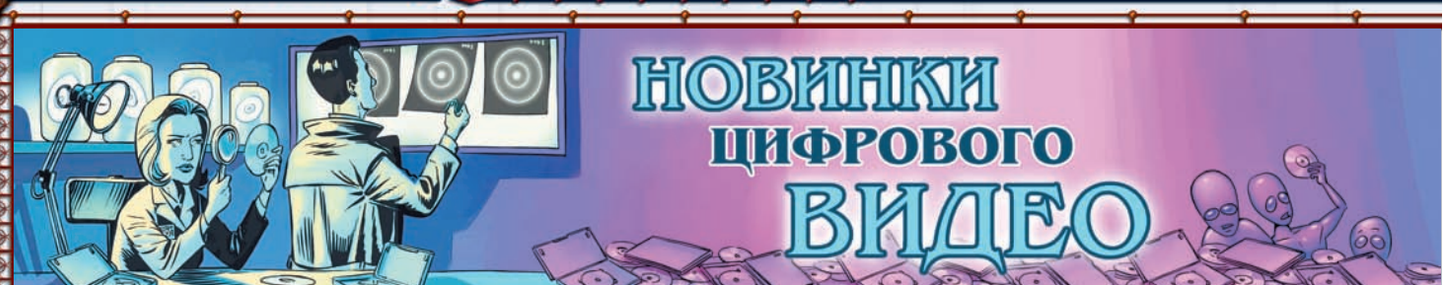
- Сериал .hack//Liminality. Распространялся вместе с игрой. Рассказывает о реальных событиях, происходящих параллельно действию игры.
- OVA .hack//Intermezzo (27 серия SIGN). Спецвыпуск, посвященный воспоминаниям Мимиру и ее первому знакомству с «Миром».
- OVA .hack//Unison (28 серия SIGN). Спецвыпуск о том, как герои игры и сериала собираются вместе и устраивают вечеринку.
- OVA .hack//GIFT. Пародийный эпизод с героями игры и сериала, оформленный в деформированном стиле.
- Книги .hack//Another Birth, пересказ событий оригинальных игр с точки зрения Черной Розы. Всего вышло 4 тома, по одному на каждую часть игры.
- Манга .hack//Legend of the Twilight Bracelet. Ее действие разворачивается через 4 года после событий игр. Герои, Рена и Шуго, играют за легендарных персонажей, Кайта и Черную Розу. С помощью Ауры им предстоит победить монстров, столкновение с которыми ввергает игроков в кому.

Герои комедийного сериала .hack//Legend of the Twilight Bracelet.

- Сериал .hack//Legend of the Twilight Bracelet. Экранизация одноименной манги, всего вышло 13 серий.
- Сериал .hack//Roots. Его действие разворачивается в 2016 году, через 3 года после событий .hack//Legend of the Twilight Bracelet. Посвящен жизни игрока Хасео, его знакомству с Шино, Оваком и гильдией Сумеречная Бригада.
- Игра .hack//G.U. vol. 1//Rebirth (PlayStation 2)
- Игра .hack//G.U. vol. 2//A Voice that Reminds Me of You (PlayStation 2)
- Игра .hack//G.U. vol. 3//At a Walking Pace (PlayStation 2)

Игры продолжают сюжет .hack//Roots. В них Хасео, покинувший гильдию, разыскивает убийцу персонажей Трай-Эджа, чьи жертвы, по слухам, никогда уже не возвращаются в «Мир». Одной из его жертв стала подруга Хасео, Шино. Она впала в кому из-за атаки Трай-Эджа, и теперь Хасео ищет правды и мести.

- Онлайновая ролевая игра .hack//Fragment. Вышла в ноябре 2005 года, но так и не была издана за пределами Японии.
- Коллекционная карточная игра .hack//ENEMY. Получила международную награду Origins Award как лучшая ККИ 2003 года, но особой популярности не снискала и была закрыта после 5 сетов (Contagion, Distortion, Epidemic, Isolation, Breakout).



В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА
Кеану Ривз, Сандра Баллок, Евгений Цыганов, Сергей Никоненко, Сара Мишель Геллар, Эмбер Тэмблин, Вуди Харрелсон, Вайнона Райдер, Сергей Комаров, Сергей Столяров, Игорь Ильинский, Роберт Дауни-младший

КОСМИЧЕСКИЙ РЕЙС. АЭЛИТА. МЕЖПЛАНЕТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

- **Жанр:** *Космическая фантастика*
- **Страна:** *СССР*
- **Режиссеры:** *Василий Журавлев, Яков Протазанов, З. Комисаренко*
- **В ролях:** *Сергей Комаров, Василий Ковригин, Сергей Столяров («Космический рейс»); Николай Церетели, Юлия Солнцева, Игорь Ильинский («Аэлита»)*
- **Премьера:** *21 января 1936 («Космический рейс»), 25 сентября 1924 («Аэлита»)*
- **Выход на DVD в России:** *Ноябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Кармен»/«Другое кино»*

Изображение: *1,33:1 (черно-белое).* **Звук:** *DD5.1 (только музыка).* **Бонусы:** *анонсы и текстовая информация о группах/музыкантах, создавших новые саундтреки к фильмам.*

Интереснейшее двухдисковое издание из трех образчиков довоенной советской кинофантастики. DVD №1 содержит немой блокбастер «Космический рейс» — фильм о полете академика Седых (едва запихавшего необъятную бороду в скафандр), его аспирантки и бодрого пионера на Луну. Бесконечно наивное, но технически продвинутое по тем временам кино, изобилующее спецэффектами, сочетающими масштабные декорации, мини-макеты, кукольную анимацию и «веревочную» имитацию невесомости.

На втором DVD записана ранее уже обозревавшаяся нами «Аэлита». А также задуманный в виде пролога к ней 8-минутный мультфильм «Межпланетная революция» (буржуи удирают в космос, но и там их достает пудовый пролетарский кулачище). Последнее — убойный большевистский авангард, который в наши дни можно сочинить только в невменяемом состоянии.

Изюминка же релиза в том, что каждая лента получила современный dolby-саундтрек. «Космический рейс» озвучила группа «Мумий Тролль»; «Аэлиту» — Алексей Борисов, Лана Аксенова и группа «Госплан». А для «Межпланетной революции» есть альтернатива между дорожкой от проекта Silence Kit и дорожкой от Won James Won (с Сергеем Кагадеевым).

Итог: лучшее из советского НФ-кино 20-30 годов. Бесхитростные и все же вызывающие огромное уважение артефакты той эпохи, когда фантастики на экранах почти не было — ведь она успешно подменила собой реальность!

Александр Чекулаев

ОЦЕНКА
8 ФИЛЬМ
6 ДИСК

ЗВЕЗДА КЭЦ

- Авторов «Космического рейса» консультировал лично Константин Циолковский. Ученый сам создал для съемок около 30 чертежей ракетопланов, но так и не увидел готовой картины, скончавшись незадолго до премьеры.
- Декораторы опытным путем выяснили: минимальная реалистичность кукол героев достижима при их размере от 7 см. Но даже при этом минимуме макет ангара космолетов все равно занял площадку 18 на 10 метров.
- На сцену, в которой на академика Седых рушится лунная скала, ушло 11 дублей. То из-за поднявшейся пыли в кадре не было ничего видно, то актер выпадал из кадра, то заедал механизм внутри бутафорского валуна.

Ракетоплан №2 назвали «Клим Ворошилов».

Старт! На заднем плане виден так и не построенный Дворец Советов.

ПРОКЛЯТИЕ 2 THE GRUDGE 2

- **Жанр:** *Мистика, ужасы*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Такаши Шимицу*
- **В ролях:** *Эмбер Тэмблин, Сара Мишель Геллар, Ариэль Кеббел, Дженнифер Билз, Эдисон Чен*
- **Премьера:** *13 октября 2006*
- **Выход на DVD в России:** *16 ноября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«ЦП Диджитал»*

Изображение: *1,85:1.* **Звук:** *DD5.1 (английский и русский дубляж), DTS (русский дубляж).* **Бонусы:** *каталог, фильмографии, анонсы.*

Баста! Притомили вашего непокорного слугу вымазанные белилами длинноволосые восточные призраки. Так что очередной американский римейк японского сиквела про то, как лютые духи с раскосыми глазами из абстрактного интереса гробят людей одного за другим, был просмотрен со скрипом. Режиссер, заметим, тоже почуял усталость материала, и напряг всю свою изобретательность, дабы не повторяться. Получалось это у него не всегда.

КАРАОКЕ С ПРИЗРАКАМИ

- Студия приняла решение снимать «Проклятие 2» уже через три дня после премьеры первой части (2004).
- Сюжет сиквела был придуман в ходе «мозгового штурма». Режиссер, продюсеры и сценарист заперлись в офисе и не выходили оттуда, пока не выработали концепцию фильма. Весь процесс занял 8 часов.
- Несмотря на мрачную тему, съемки ленты проходили в атмосфере веселья. Все подкалывали друг дружку или пытались напугать. А на день рождения актрисы Ариэль Кеббел режиссер спел для нее под караоке.

Пусть Шимицу по-прежнему виртуозно нагоняет жути и честно старается в угоду рациональному западному зрителю прояснить туманный механизм распространения Зла (это вирус, бестолковые гайдзины!), сериал нарезает круги по заезженной колее. Ну, убили героиню, ну, переняла эстафету ее сестра — и что? Если Проклятие вроде инфекции, не пора ли придумать пенициллин и слезть, наконец, с карусели бессмысленных смертей?

Итог: еще один хоррор про упорных японских мертвяков. Снято мастерски, однако даже хорошая песня, поставленная на повтор, скоро дико надоедает.

ОЦЕНКА: 6 ФИЛЬМ, 6 ДИСК

Александр Чекулаев

ДОМ У ОЗЕРА
THE LAKE HOUSE

- **Жанр:** *Романтическая хронофантазия*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Алехандро Агрести*
- **В ролях:** *Киану Ривз, Сандра Баллок, Кристофер Пламмер, Дилан Уолш, Шорех Агдашлу*
- **Премьера:** *16 июня 2006*
- **Выход на DVD в России:** *7 ноября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Юниверсал Пикчерс Рус»*

Изображение: *2,40:1*. **Звук:** *DD5.1 (английский, русский дубляж, польский закадровый)*. **Бонусы:** *5 удаленных и дополненных сцен, трейлер.*

Вы влюблены — и это взаимно. Между вами не стоят ни расовые, ни религиозные предрассудки. Вы даже живете в одном городе, но... Трудность в том, что вы существуете в разных временах, и единственная связь между вами — работающий «аськой» волшебный почтовый ящик.

Вот вкратце интрига фильма, ставшего римейком корейской ленты «Море» (2000). Слишком слащавым, к сожалению. Оригинал был полной тихой печали драмой о хрупкости любви и необоримости судьбы, Голливуд предложил экзотик-лав-стори с впопыхах прибитым хеппи-эндом. Мы рады за доктора Кейт Форстер и архитектора Алекса Уайлера, сумевших в итоге синхронизировать свои биологические часы. А за себя вряд ли: полтора часа вязкого эпистолярного романа — скорее испытание, чем удовольствие.

Итог: качественно снятая, правда, абсолютно рядовая романтическая драма с занятным темпоральным загибом.

ОЦЕНКА: 6 ФИЛЬМ, 7 ДИСК

Александр Чекулаев

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

- В истории киноискусства фильм особого следа не оставил, а вот в истории киноиндустрии — очень даже. Это первая картина, одновременно вышедшая на дисках DVD, HD-DVD и Blu-Ray.
- Чикагский дом, в котором живет героиня Сандры Баллок, имеет адрес 1620, Racine. По тому же адресу обитал персонаж Шона Коннери в гангстерской драме «Неприкасаемые» (1987).
- Главного героя должен был играть Джон Кьюсак. Однако он отклонил это предложение, ибо только что снялся в романтической комедии «Любовь к собакам обязательна» (2006) и не желал повторяться.

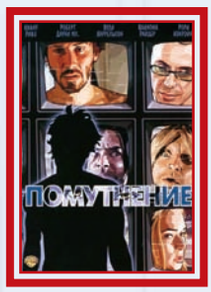
DVD-НОВОСТИ

- В канун Нового года российские дистрибьюторы почти не афишировали своих планов на сезон-2007. Но стало известно, что компания «Юниверсал Пикчерс Рус» выпустит на DVD в R5 знаменитых «Гремлинов» Джо Данте. Релиз состоится ориентировочно в середине зимы.
- Студия Lionsgate выпустит 23 января на DVD зоны R1 полнометражный мультфильм «Непобедимый Стальной человек». А 6 февраля на DVD выйдет анимационный «Хеллбой: Меч бурь» от компании Fast Eddy.
- 13 февраля обещает стать заметной датой в истории формата Blu-Ray. В этот день в зоне R1 появятся на соответствующих дисках такие фильмы, как романтическое фэнтези «Принцесса-невеста» (MGM), римейк «Планеты обезьян» (Fox) и НФ-ретротриллер «Престиж» (Disney).
- Специальный бокс-сет Dark Castle Horror Collection из 5 DVD выпустит 20 февраля в зоне R1 Warner Bros. На дисках комплекта будут записаны римейки известных фильмов ужасов: «13 привидений», «Дом ночных призраков», «Готика», «Корабль-призрак» и «Дом восковых фигур».

ПОМУТНЕНИЕ
A SCANNER DARKLY

- **Жанр:** *Сюрреалистическая психодрама*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Ричард Линклейтер*
- **В ролях:** *Киану Ривз, Вайнона Райдер, Вуди Харрелсон, Роберт Дауни-младший*
- **Премьера:** *25 мая 2006, Каннский кинофестиваль*
- **Выход на DVD в России:** *5 декабря 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Юниверсал Пикчерс Рус»*

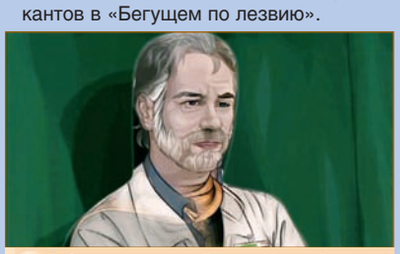
Изображение: *1,82:1*. **Звук:** *DD5.1 (английский, а также русский и польский закадровый)*. **Бонусы:** *аудиокомментарии Киану Ривза, режиссера, продюсера, дочери Филипа К. Дика и фантаста Джонатана Летема, фильм о съемках (26 минут), фильм об анимации (21 минута), трейлер.*



«Помутнение» по праву считается одним из лучших романов Филипа К. Дика. В нем он наиболее удачно сплавил в пределах одного сюжета личную драму (увлечение наркотиками) и любимую тему (провоцируемое Системой расщепление личности). Адекватно экранизировать эту фантасмагорию, где агент полиции под прикрытием «пасет» предполагаемого драгдилера, забыв из-за подсадки на вызывающее шизофрению Вещество Д, что следит сам за собой, казалось, невозможно. Тем приятнее, что режиссер нашел изящное решение: снял кино с живыми актерами, а потом с помощью ротоскопии превратил обычное изображение в анимационное. Что и позволило достичь того эффектного сплава реализма с лихим галлюцинозом, который отличает тексты писателя.

СОБРАНИЕ ДИКОВИН

- В начале фильма можно увидеть портрет Филипа К. Дика — в череде лиц, сменяющихся на маскировочном костюме-калейдоскопе главного героя.
- Когда персонаж по имени Фрек приходит в магазин за бутылкой вина, он проходит мимо рекламы чего-то с названием St. Ubik. Это прямая отсылка к одному из самых известных романов Дика «Убик».
- В ходе медицинских тестов, которые проходит герой Киану Ривза, мы видим на компьютере клеймо VK mk1. Прозрачный намек на тест Войта-Кампффа, позволяющий отличить людей от репликантов в «Бегущем по лезвию».



Стать Филипом Диком: Киану Ривз на секунду почувствовал себя лауреатом «Хьюго».

Итог: наиболее точная на сегодняшний день киноадаптация прозы Дика. И все же ряд важных нюансов философии автора остался за кадром: при уйме «сюрных» диалогов картине явно не хватает внутреннего монолога героя.

ОЦЕНКА: 8 ФИЛЬМ, 8 ДИСК

Александр Чекулаев

МЕБИУС
MOEBIUS

- **Жанр:** *Топологический триллер*
- **Страна:** *Аргентина*
- **Режиссер:** *Густаво Москера Р.*
- **В ролях:** *Гильермо Анджелелли, Роберто Карнахи, Аннабелла Леви, Хорхе Петралья*
- **Премьера:** *17 октября 1996*
- **Выход на DVD в России:** *26 октября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«ЦП Диджитал»*

Изображение: *1,33:1*. **Звук:** *DD5.1 (русский закадровый)*. **Бонусы:** *каталог, анонсы и фильмографии.*

Боссы метро Буэнос-Айреса в тихой панике. Среди бела дня в подземке бесследно сгинул целый состав с пассажирами, а по веткам разъезжают невидимые поезда. Автоматику то и дело переклинивает, и лишь один молодой инженер

начинает догадываться: пуск новых линий так усложнил топологию метро, что туннели стали выпадать в соседнее измерение...

Первый киноблин, испеченный Университетом кинематографии Буэнос-Айреса, не вышел комом. Авторы фильма с умом распорядились скромными ресурсами, сняв все дешево, но очень сердито. И тонко: за фасадом «твердой» НФ читается намек на эпоху правления аргентинской хунты, когда люди тоже пропадали сотнями — только не в параллельном пространстве.

Итог: редкий пример латиноамериканской кинофантастики, очень похожий на нашу «Научную секцию пилотов» (1996). С политическим акцентом.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 ДИСК 6

Александр Чекулаев

ОХОТНИК

- **Жанр:** *Фэнтези-детектив*
- **Страна:** *Россия*
- **Режиссер:** *Владимир Котт*
- **В ролях:** *Евгений Цыганов, Сергей Никоненко, Елена Панова, Александр Яцко, Евдокия Германова*
- **Выход на DVD в России:** *Октябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *«ЦП Диджитал»*

Изображение: *1,67:1*. **Звук:** *DD5.1 (русский)*. **Бонусы:** *фильмографии*.

Признаться, авторы этого мини-сериала в 8 эпизодах (2 DVD) сумели нас удивить. По сути, они сняли типичный теледетектив, если не считать одного веского «но». Сыщик тут не честный мент и не частный кент, а охотник из Средних веков Ладимир, попавший в наше время. Ложно обвиненный в убийстве, он был спасен богом Симарглом от казни и послан в будущее с миссией выручать таких же ошибочно осужденных. Навыки следопыта, живой ум и умение видеть проблему под необычным углом неизменно приносят герою успех. А там, где Ладимир пасует, ему всегда помогут новообретенные друзья: пожилой коммерсант и цепкая журналистка.

Увы, изъяны сериальной технологии сильно нивелировали оригинальную концепцию и крепкую, со здоровой комедийной искрой, игру Цыганова. Много затянутых моментов, лишних деталей и шероховатостей режиссуры.

Итог: любопытный синтез славянского фэнтези и криминального сериала — снятый неровно и небрежно, зато богатый яркими сюжетными находками.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 ДИСК 6

Александр Чекулаев

РЕ-ЦИКЛ
RE-CYCLE/GWAI WIK

- **Жанр:** *Мистика, ужасы, драма*
- **Страна:** *Таиланд/Гонконг*
- **Режиссеры:** *Дэнни и Оксид Панг*
- **В ролях:** *Ли Синцзе, Лау Сю-минь, Рейн Ли, Лоуренс Чоу, Чжень Цы-цы*
- **Премьера:** *1 июля 2006*
- **Выход на DVD в России:** *5 декабря 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Союз»*

Изображение: *2,40:1*. **Звук:** *DD5.1 (китайский и русский закадровый)*. **Бонусы:** *анонсы*.

Кто о чем, а неутомимые духовидцы братья Панг все о любимых призраках. В своем новом фильме они отправляют на рандеву со сверхъестественным модную романистку, опрометчиво решившую сваять роман ужасов вместо очередного лавбургера. В итоге болезненное воображение героини выходит из-под контроля, вынося хозяйку в сюрреалистический мир, где ей предстоит лицом к лицу встретиться со своими страхами, забытыми грехами, подавленными комплексами и... ну, да, неаппетитно выглядящими покойниками. И выбраться отсюда будет ой как непросто...

Словом, вот вам «Алиса в Стране чудес» по-тайски — с восточной дикостью, повышенным мелодраматизмом и, знаете ли, довольно загадочным финалом.

Итог: оригинальная смесь буддистской мистики и европейского фрейдизма, замешанная на весьма качественных спецэффектах.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 ДИСК 6

Александр Чекулаев

ВАНДРЕД
VANDREAD

- **Жанр:** *Меха, комедия, космическая опера*
- **Страна:** *Япония*
- **Режиссер:** *Такеси Мори*
- **Премьера:** *3 октября 2000*
- **Выход на DVD в России:** *Ноябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *MC Entertainment*

Изображение: *1, 85:1*. **Звук:** *DD5.1 (японский, русский синхронизированный), русские субтитры*. **Бонусы:** *анонсы, видеоролики, рекламные ролики, музыкальные клипы, интервью с создателями (без перевода)*.

Авторы сериала решили интерпретировать фразу о том, что мужчины и женщины живут на разных планетах, буквально. Во вселенной «Вандреда» война между двумя полами идет нешуточная, с использованием космических кораблей, лазеров и гигантских роботов. Когда-то давно колонисты с почти мифической уже Земли разделились на две группы и заселили разные планеты. Через несколько поколений общее прошлое было забыто, и два независимых уже вида начали борьбу между собой.

Для коротышки-механика Хибики война началась с того злополучного дня, когда он пробрался на борт флагмана космического флота мужчин, чтобы украсть построенного им боевого робота. Но корабль захватывают вероломные пиратки, а прямое попадание торпеды вместо верной гибели переносит его в другую галактику. Так Хибики и двое его товарищей по несчастью, врач Дуэро Макфайр и пилот Барт Гарсус, оказываются на подбитом корабле, в неизведанной части вселенной, да еще и под командованием весьма симпатичных, но таких странных женщин. Однако бывшим противникам очень скоро придется объединить силы, ведь в космосе появился новый, неведомый враг, и он планирует уничтожить все человечество — как мужчин, так и женщин.

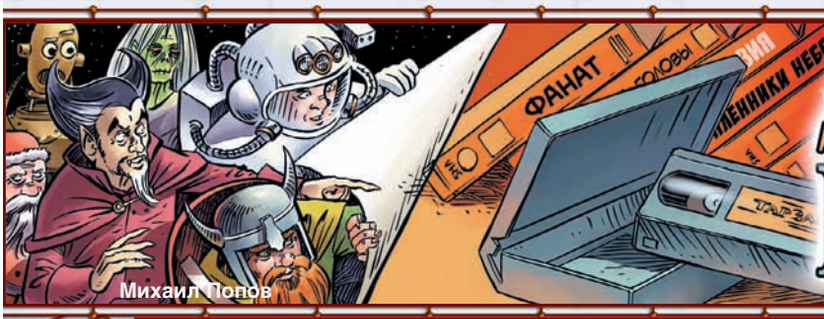
Итог: одна из лучших меха-комедий последних лет, с уморительными, хотя и несколько шаблонными персонажами, массой шуток, фансервиса и боев гигантских роботов в открытом космосе. Отличная трехмерная графика, всегда бывшая и остающаяся коньком студии Gonzo, приятные дизайны, космических масштабов приключения и обворожительные девушки на любой вкус не оставят равнодушным ни одного поклонника боевых роботов и научной фантастики.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 8 ДИСК 8

Ксения Аташева

Также на DVD

- **«Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца»** (Pirates of the Caribbean: The Dead Man's Chest), мистика, пиратские приключения. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Терминатор 2: Судный день. Издание в металлическом боксе»** (Terminator 2: The Judgement Day, Metal Edition), НФ-боевик. **Дистрибьютор:** «ЦП Диджитал».
- **«Девушка из воды»** (Lady In the Water), городское фэнтези. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Бешеная»** (Rabid), фантастические ужасы. **Дистрибьютор:** «Видеограм».
- **«Нападение саблезубых»** (Attack of Sabertooth), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Дитя человеческое»** (Children of Men), футуристическая притча. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Киборг»** (Cyborg), НФ-боевик. **Дистрибьютор:** «ЦП Диджитал».
- **«Дом-монстр»** (Monster House), 3D-мультфильм, мистика, ужасы. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Комодо против Кобры»** (Komodo vs. King Cobra), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Твистер».
- **«Сфера»** (Sphere), НФ-триллер. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Пульс»** (The Pulse), мистика, ужасы. **Дистрибьютор:** «Вест Видео».
- **«Демоны 1 и 2»** (Demons 1 & 2), мистика, ужасы. **Дистрибьютор:** «Союз».



ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого», нефантастического кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.

ВАВИЛОН
BABEL

Это важно! Брэд Питт и Кейт Бланшетт.

Прокатчик «ВЕСТ»

Супруги Ричард (Питт) и Сьюзан (Бланшетт) едут на отдых в Марокко. Все шло хорошо до тех пор, пока местные мальчишки не решили поупражняться в стрельбе из винтовки по туристическому автобусу. В это время няня, присматривающая за их детьми, отправляется в Мексику на свадьбу сына, прихватив хозяйских отпрысков с собой. А далеко в Японии глухонемая девочка Чиеко так сильно переживает самоубийство матери, что начинает вести демонстративно развратный образ жизни.

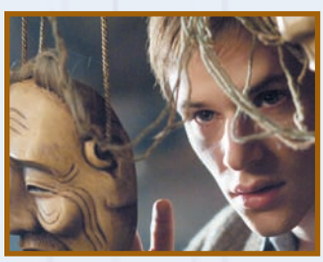
Прогноз: переплетение трех непростых жизненных историй от режиссера фильмов «Сука любовь» и «21 грамм».

Премьера: 1 февраля 2007.

ГАННИБАЛ: ВОСХОЖДЕНИЕ
HANNIBAL RISING

Это важно! Новый фильм о Ганнибале Лектере.

Прокатчик «ПАРАДИЗ»



Хроники становления легендарного маньяка-интеллектуала. Шокирующая история о том, как маленький Ганнибал, прятавшийся в старинном литовском замке во время Второй мировой войны, узнал, что такое каннибализм. О том, как он бежал от советских войск во Францию и поселился в доме жены его покойного дяди — таинственной японки, оказавшей серьезное влияние на формирование психики молодого человека. О том, как молодой и многообещающий психиатр превратился в безумного садиста.

Прогноз: экранизация одноименного романа Томаса Харриса от малоизвестного режиссера Питера Веббера и прославленного продюсера Дино Де Лаурентиса.

Премьера: 8 февраля 2007.

КРОВАВЫЙ АЛМАЗ
THE BLOOD DIAMOND

Это важно! В главной роли — Леонардо Ди Каприо.

Прокатчик «КАРО ПРЕМЬЕР»

Сьерра-Леоне, 1999 год. В стране идет кровавая гражданская война. Идеальная обстановка для работы контрабандиста Дэнни Арчера (Ди Каприо). Однажды он попадает в местную тюрьму и знакомится с Соломоном Вэнди — рыбаком, потерявшим семью и вынужденным работать на добыче драгоценных камней. Выясняется, что Соломон нашел и спрятал уникальный розовый алмаз. Обстоятельства складываются так, что он, Арчер и журналистка Мэдди отправляются на поиски этого бесценного камня.

Прогноз: триллер о жестоком бриллиантовом бизнесе. Фирма «Де Бирс» возмущена, Warner Bros. ожидает высоких прибылей, а в Африке по-прежнему голодно.

Премьера: 1 февраля 2007.

СОЧУВСТВИЕ ГОСПОЖЕ МЕСТЬ / ГОСПОДИНУ МЕСТЬ
CHINJEOLHAN GEUMJASSI / BOKSUNEUN NAUI GEOT

Это важно! Не рекомендуется лицам до 18 лет.

Прокатчик «КИНО БЕЗ ГРАНИЦ»

Девятнадцатилетняя Кэм попадает в тюрьму по ложному обвинению в похищении ребенка. Отбывая срок, она ведет себя, как ангел, заводит друзей среди заключенных и получает прозвище «Сердечная госпожа Кэм». Но, едва выйдя на волю, «Сердечная госпожа» превращается в беспощадного мстителя. Сестра глухонемого Рю нуждается в пересадке почки. Они решают похитить сына его начальника, чтобы получить выкуп на дорогостоящую операцию. Однако их планы идут наперекосяк, и простой с виду киднэппинг превращается в кровавую бойню.

Прогноз: две нечеловечески жестоких драмы от режиссера фильма «Олдбой».

Премьера: 1 и 8 февраля 2007.

К моменту публикации данного материала русские варианты названий фильмов могут быть изменены, а даты кинопремьер перенесены прокатчиками на другой срок.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Декабрь 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 717 человек. Всего было отдано 1986 **голосов** (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

1.	**Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца**	**25%**
2.	Сайлент Хилл	15,4%
3.	}{отт@бь)ч	7,6%
4.	Люди Икс: Последняя битва	7,6%
5.	Парфюмер: История одного убийцы	5,9%

Участвуйте в голосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА

Бюджет: 225 млн долларов. Кассовые сборы: 1 млрд 65 млн долларов.

Самый кассовый фильм 2006 года

До премьеры третьей части «Пиратов Карибского моря» осталось всего четыре месяца, но «Сундук мертвеца», вышедший на экраны полгода назад, до сих пор остается «фильмом №1» по результатам голосования наших читателей. Такое было лишь один раз, с «Ночным дозором». Преданность зрителей — лучшая рекомендация!

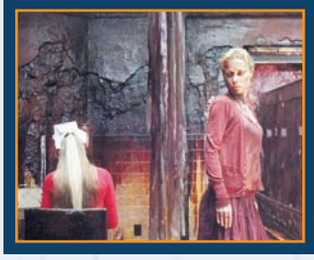
Оценка МФ: 9

Рецензия — в №9(37) за 2006.

САЙЛЕНТ ХИЛЛ

Бюджет: 50 млн долларов. Кассовые сборы: 97 млн долларов.

Фильм 2006 года по версии МФ



С апреля 2006 года наши читатели ставили этот фильм ужасов на высшие строчки онлайн-хитпарада. Редакция «Мира фантастики» прислушалась к их мнению — экранизация культовой игровой серии Silent Hill получила высшую награду журнала, став «Фильмом 2006 года». Ужасы впервые победили, и это здорово!

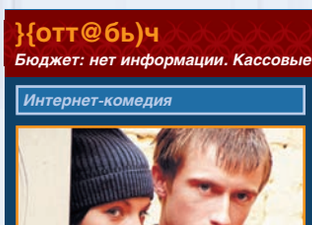
Оценка МФ: 9

Рецензия — в №7(35) за 2006.

}{отт@бь)ч

Бюджет: нет информации. Кассовые сборы в России: 1,38 млн долларов.

Интернет-комедия



Лет двадцать-тридцать назад за такой фильм режиссера могли бы отправить на сибирский лесоповал. Но сейчас другие времена, другие герои и другие джинны. Приключения хакера Алеши и Хоттабыча, отмотавшего тысячи лет в одиночном кувшине, занимают третье место нашего рейтинга.

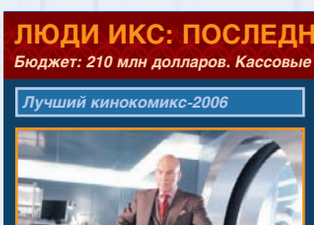
Оценка МФ: 5

Рецензия — в №11(39) за 2006.

ЛЮДИ ИКС: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Бюджет: 210 млн долларов. Кассовые сборы: 459 млн долларов.

Лучший кинокомикс-2006



Финал одного из самых успешных проектов экранизации комиксов. Между человечеством и мутантами вспыхнула война, спровоцированная изобретением лекарства от суперспособностей. Джин Грей возвращается из небытия, лишившись контроля над своей спящей сущностью Феникс. Начинается последняя битва.

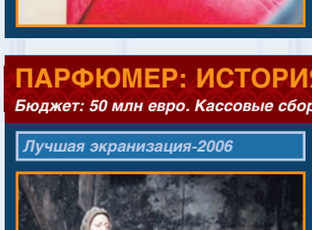
Оценка МФ: 7

Рецензия — в №8(36) за 2006.

ПАРФЮМЕР: ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

Бюджет: 50 млн евро. Кассовые сборы: 59 млн долларов.

Лучшая экранизация-2006



Он родился в грязи на рыбном рынке, вырос в приюте и стал маленьким уродливым калекой. Он мало говорил, был невероятно живуч и бесчувственен ко всему, кроме запахов. Невероятное обоняние сделало его опытным парфюмером... и серийным убийцей. Его звали Жан-Батист Гринуй.

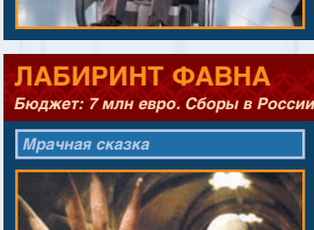
Оценка МФ: 8

Рецензия — в №11(39) за 2006.

ЛАБИРИНТ ФАВНА

Бюджет: 7 млн евро. Сборы в России: 368 000 долларов.

Мрачная сказка



История маленькой девочки по имени Офелия, пытающейся укрыться от фашистского кошмара, захлестнувшего Испанию под конец Второй мировой войны, в выдуманном волшебном мире. Его привратник — фавн — готов сопроводить девочку в сказку, но лишь с тем условием, что она пройдет три испытания...

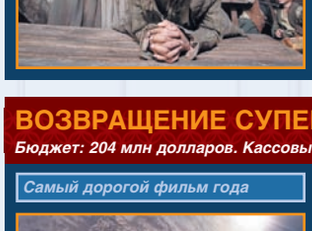
Оценка МФ: 8

Рецензия — в №12(40) за 2006.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА

Бюджет: 204 млн долларов. Кассовые сборы: 391 млн долларов.

Самый дорогой фильм года



Супермен слишком долго отсутствовал. Луис Лейн успела выйти замуж и родить сына. Лекс Лютор получил огромное наследство, похитил из убежища Супермена инопланетный кристалл и хочет с его помощью перекроить карту планеты. На улицах хозяйничают бандиты, и лишь один герой может разобраться с этим.

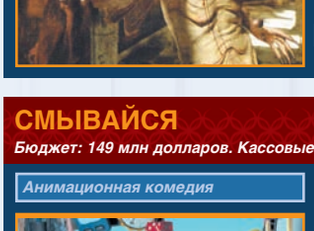
Оценка МФ: 8

Рецензия — в №9(37) за 2006.

СМЫВАЙСЯ

Бюджет: 149 млн долларов. Кассовые сборы: 97 млн долларов.

Анимационная комедия



Роди — крыса из высшего общества, живущая в золотой клетке у лондонских богачей. Однажды его жизнь круто меняется. Он смывается в канализацию, где знакомится с Ритой, капитаном лихого корабля, и пытается спасти полюбившийся ему мир андеграунда от козней закомплексованного негодяя Жабы.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №1(41) за 2007.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *ФЕВРАЛЬ* 80

Симулятор дайвинга «**Дайвер. В поисках Атлантиды**», игра об эпохе колониальных войн будущего «**4-ый Батальон**» и новости о планах ***Interplay*** по выводу вселенной **Fallout** в открытый онлайн. Одной строкой — о новом клиенте **Ragnarok Online**, очередной игроизации «Чужих» и многом другом.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 81

Очередная «игра по мотивам» — **Egaron**, обзор последнего дополнения известнейшей онлайновой вселенной — **Everquest 2: Echoes of Faydwer**, рассказ о долгожданной **Gothic 3** и заключительный отчет о варгейме **Warhammer: Mark of Chaos**. На странице классики — **Wizardry 8,** одна из самых сложных и увлекательных ролевых игр начала третьего тысячелетия.

Новости настольных игр: *ФЕВРАЛЬ* 88

Турниры — прошедшие и планирующиеся — по «Берсерку», Warhammer, World of Warcraft TCG. Новые релизы: первый настольный «Волкодав», ККИ Eve: The Second Genesis, дополнение к «Сумеркам Империи» и Седьмая редакция «Молота Войны».

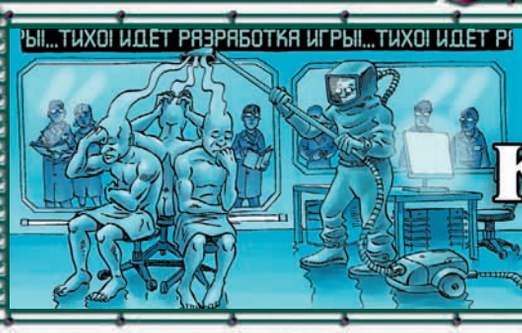
Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 89

Одна из лучших переводных настолок прошлого года — «Дракула», входящая в специальную серию игр для двоих. Одному предстоит сыграть за великого вампира, другому — за доктора Ван Хельсинга.

Новости живых игр: *ФЕВРАЛЬ* 90

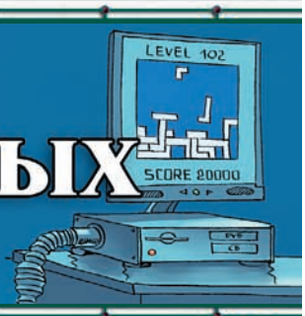
В нашей новой рубрике мы рассказываем вам о новостях из мира живых ролевых игр. Вас ждет информация о прошедших и готовящихся конвентах, балах, турнирах и, разумеется, полигонных играх. Также публикуем ролевой календарь на ближайшие месяцы.

ДРУГИЕ ИГРЫ 92



Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Дайвер. В поисках Атлантиды

Разработчик: *BiArt* • **Издатель:** *«Новый Диск»* • **Дата выхода:** *1 квартал 2007 года* • **Сайт игры:** *diver3d.ru*

Дайвинг, или подводное плавание, сейчас — одно из самых популярных развлечений. Понятное дело, что заниматься им надо летом, в море или в любой подходящей местной речке. А пока за окном у нас зима, и любителям дайвинга остается либо пугать нормальных посетителей бассейна, либо с тоской смотреть за окошко, либо — не самый плохой вариант — ждать выхода игры «**Дайвер. В поисках Атлантиды**».

Игра обещает подарить нам самый что ни на есть реальный курс дайвинга — то есть даже если вы в жизни не одевали ласты и маску и не имеете ни малейшего понятия, что такое «декомпрессионная болезнь» — через час «виртуальных погружений» будете знать все и даже чуток больше. В игре используется реальное, лицензированное оборудование для подводного плавания, и создается она при поддержке Русской школы дайвинга — так что с этой стороны все более чем серьезно.

Что же касается собственно игрового процесса, то в нем фантастики гораздо больше, чем реальности. Нам придется заниматься не только вполне себе обычной фотоохотой и отстрелом хищников, но также поднимать со дна морского разнообразные артефакты, отстреливаться от «черных дайверов», и в качестве основного блюда — искать Атлантиду. Поиски можно будет начать уже в конце первого квартала этого года.

4-ый батальон

Разработчик: *GFI Russia* • **Издатель:** *GFI/«Руссобит-М»* • **Дата выхода:** *2007 год* • **Сайт игры:** *нет*

На дворе некое довольно отдаленное будущее. Человечество давно расселилось по всей Солнечной системе, готовит прыжок к звездам, но без войн жить так и не научилось. Некогда дружные земные колонии переругались, крупные корпорации подливают масла в огонь, преследуя свои цели. А результат — охваченный огнем революции Марс, ставший центральным плацдармом всеобщего противостояния.

Наш герой — молодой командир взвода недавно созданного ордена Крестоносцев. Именно эта организация пытается взять на свои плечи восстановление порядка, действуя самым простым и понятным образом — через применение силы и хитрости. «Четвертый батальон» — одно из подразделений Крестоносцев, и именно в его составе нам предстоит участвовать в многотысячных баталиях, выполнять самые сложные диверсионные задания, учиться искусству дипломатии и коммерции. К концу игры наш протеже обзаведется звездочками командира батальона и остановит резню на Марсе. Если, конечно, доживет до того момента.

Еще совсем недавно выход игры был под большим вопросом, но сейчас из вполне достоверных источников мы знаем: разработка продолжена. Правда, более-менее точная дата выхода игры в свет пока остается тайной.

Fallout MMORPG

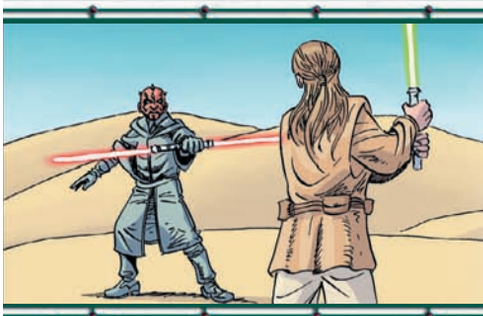
Разработчик: *Interplay* • **Издатель:** *неизвестно* • **Дата выхода:** *неизвестно* • **Сайт игры:** *нет*

Бродившие в игровом сообществе слухи о переводе самого известного постапокалипсиса всех времен и народов на многопользовательские рельсы, похоже, весьма близки к действительности. Компания ***Interplay*** недавно огласила свои планы на этот счет: в **Fallout MMORPG** планируется вложить 75 млн долларов, начата разработка может быть уже в этом году, и к 2010 планируется произвести коммерческий запуск.

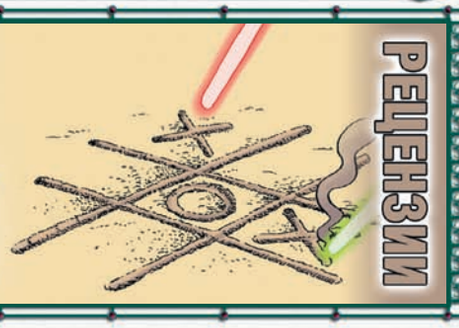
Беда здесь, собственно, только в одном: собственных средств у Interplay давным-давно нет, так что всю названную сумму компания планирует получить у инвесторов. В качестве «заманиловки» для привлечения средств оглашен примерный размер сообщества фанатов игры: по прикидкам компании, это порядка 350 тыс. человек. За первый год функционирования проекта планируется привлечь миллион активных подписчиков, а за три года — полностью вернуть потраченные средства. Поскольку пока проект существует лишь на бумаге в виде бизнес-плана, понять, как же будет выглядеть игра, невозможно. Но поскольку часть команды Interplay участвовала в разработке такого мегаблокбастера, как World of Warcraft, можно предположить, что часть идей будет взята именно оттуда. Главное — чтобы не переборщили с заимствованиями. Хотя, впрочем, пока главное — чтобы нашлись инвесторы.

В ДВУХ СЛОВАХ

...Мир игры **Ragnarok Online** снова обновился. На нашем диске вы найдете новый клиент игры со всеми дополнениями и изменениями... • Студия ***Obsidian Entertainment*** займется разработкой ролевой игры во вселенной «Чужих». Детали пока не сообщаются, срок выхода — предположительно, 2009 год... • «***Акелла***» анонсировала разработку стратегии **Jagged Alliance 3**. Игра будет построена на новом трехмерном движке, но ролевая система останется прежней... • Сериал **Firefly** стараниями ***Multiverse Network*** и телекомпании ***Fox*** получит новое воплощение, на сей раз — в виде многопользовательской игры. Дата запуска проекта — 2008 год...



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



РЕЦЕНЗИИ

ИСТОРИЯ ДРАКОНЬЕГО ВСАДНИКА

ERAGON

Разработчик: *Stormfront Studios* ● **Издатель:** *Vivendi Games* ● **Системные требования:** *P4-1.7 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB (***желательно:** *P4-2.4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 256 MB)* ● **Сайт игры:** *eragongame.com* ● **Жанр:** *Эпическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Экшен с элементами приключения* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)* ● **Источник:** *Одноименный фильм* ● **Знание английского языка:** *Желательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Lord of The Rings: The Return of the King ● Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe ● Pirates of the Caribbean — The Legend of Jack Sparrow

Можно достаточно долго спорить о достоинствах и недостатках романов цикла «Наследие», но феноменальности самого явления отрицать не получится никак. Шутка ли, первое произведение серии — «Эрагон» — Кристофер Паолини написал в возрасте 15 лет. Книга имела колоссальный успех, обогнав в американских чартах бестселлеров главный фетиш детей всего мира — Гарри Поттера. Дальше сработал «принцип домино»: франчайз получил развитие в новых книгах, фильме с многомиллионным бюджетом и, естественно, компьютерных и видеоиграх.

Над выбором жанра голову явно не ломали — вот уже несколько лет существует вполне четкая формула создания подобных проектов. Их уже можно смело выделять в отдельный поджанр, ибо «родовые черты» таких игр давно известны. Игра создается, прежде всего, по материалам фильма, и выходит за пару недель до его премьеры. Игровой процесс стандартен до неприличия, а все специфические черты — скорее бутафория и дань фанатам, чем необходимый и нужный элемент геймплея. И самый непременный атрибут этих игр — мультиплатформенность, то есть ориентация на владельцев консолей всех возможных размеров и расцветок. А как следствие — слабая графика и неудобное для пользователей «персоналок» управление.

В наших сердцах теплилась надежда, что «Эрагон» будет заточен под консоли нового поколения, и это гарантирует нам хотя бы красивую картинку. Но, трижды увы, — мало того, что удел игры составляют древние Xbox и PlayStation 2, так еще Xbox 360 версия

ЦИТАТА

— Я не позволю тебе умереть! (Эрагон).
— Позволишь! (Бром).

Цель — поймать и уничтожить голубей. Изверги.

Время для драконов

Игра, конечно же, не могла обойтись без второго главного героя произведения — драконессы Сапфиры. Юная красавица выполняет не только декоративную роль, появляясь в межмиссионных роликах, но и порой участвует в игровом процессе. В частности, помогает Эрагону крушить недругов (в строго определенных местах), а также становится главным воздушным транспортным средством.

Вот и попались, братцы.

подвела по всем статьям. О качестве графики даже и говорить не хочется. Полигонов мало, зернистость изображения большая и смена разрешений тут не поможет, спецэффекты далеки от того, чтобы поразить воображение игроков, а анимация ужасна.

Местами игре элементарно не хватает динамики и драйва, боевые комбо и магические приемы, которыми постепенно овладевает главный герой, могли бы быть более интересными и эффектными. Плечом к плечу с нами сражаются напарники: первую половину игры эту роль выполняет Бром (им может управлять второй игрок), затем на какое-то время появляется Муртаг. Лицензию на фильм игра использует по полной программе: локации повторяют оные из кинокартины, а внешность персонажей соответствует облику актеров. Немного не хватает полноценных роликов из одноименного фэнтезийного блокбастера — их заменяют обрисованные вставки на базе движка.

Озвучка, к сожалению, тоже не на высоте: голос автора ужасен, игра актеров, озвучивающих персонажей, немногим лучше. Ну и традиционно доставляет проблемы управление. Лучше всего раскошелиться на геймпад, хотя, потренировавшись, можно привыкнуть и к клавиатурной раскладке.

Итог: очередной типовой проект в новой оболочке. До лучших представителей жанра далеко, но как способ скоротать время до запланированной вылазки в кинотеатр сгодится.

Присутствуют
- виртуальный Джон Малкович
- полеты на драконе

Отсутствуют
- удобное управление
- современная графика

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	6
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **6**

Александр Куляев

ЭХО НОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER

Разработчик: *Sony Online Entertainment* • **Издатель в России:** *«Акелла»* • **Системные требования:** *P3-1.0 GHz, 512 Gb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P4-3.0 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 256 MB)* • **Сайт игры:** *everquest2.station.sony.com/expansions/echoesoffaydwer* • **Жанр:** *Эпическое фэнтези* • **Тип игры:** *Многопользовательская онлайновая ролевая игра* • **Продолжение игр:** *Серия Everquest* • **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
World of Warcraft

Everquest 2: Echoes of Faydwer — третье глобальное дополнение известной онлайновой фэнтезийной игры, которое совсем недавно обрушилось на жесткие диски обитателей Норрата. Как и планировалось, вышло оно спустя полгода после второго дополнения Kingdon of Sky, которое добавило в игру три небесных архипелага на радость всем персонажам высоких уровней (50—70). В отличие от Небесного Королевства, в Echoes of Faydwer раздолье не только ветеранам, но и новичкам, так как осваивать новые земли можно с самого первого уровня.

Город-на-дереве

Дополнение привнесло в игру новую расу: очаровательных крылатых малюток фей со своим стартовым древесным городом Kelethin. Отличительная особенность фей — шикарные крылья, которые позволяют этим существам не разбиваться, прыгая (или падая) с головокружительной высоты. Раньше подобным умением обладали только скауты и некоторые виды воинов, причем мастерство «безопасного спрыгивания» давалось изнурительными тренировками. Помимо фей, на новом материке также могут рождаться лесные и высшие эльфы, полуэльфы и гномы. Для этого континента доступны те же самые приключенческие классы, что и для города Qeynos.

Отношения Kelethin с Qeynos гораздо более добрососедские, чем с Freeport. Например, для того, чтобы поменять место жительства и навеки обосноваться в городе-на-деревьях, жителю Qeynos достаточно просто заявить о своем желании и сделать несколько элементарных квестов, повышающих доверие у жителей Kelethin. Тем же, кто является подданными Freeport, поселиться среди фей гораздо сложнее — придется сначала отречься от своей родины и стать изгнанником.

Жители Kelethin относятся к гостям из Freeport гораздо доброжелательней, чем слуги Королевы Антонии — стража не будет кидаться с обнаженными мечами, хотя торговцы и ремесленники торговать с чужаками не станут. Единственное место в Kelethin, запретное для посещения жителям «свободного города», — это древесная платформа, на которой расположены королевские апартаменты. Там убьют.

Механики и бизнесмены

Материк Faydwer хорошо знаком тем, кто играл в первый Everquest. Долгое время после катаклизма связь с ним была потеряна, поэтому там развитие пошло совсем по другому руслу — более технологическому. После того как открылось регулярное

Порт, куда прибывают корабли из старых земель.

Гномы — прирожденные механики. Неудивительно, что почти все здесь сделано их руками.

морское сообщение между портом The Butcher Block Mountains, доками в Thundering Steppes (Громовые Степи) и Nektulos Forest (Лес Нектулос), доступ к двум новым технологиям получили и ремесленники Старого Света. Новые ремесленные профессии можно развивать параллельно с основными линейками ремесел, но из двух новых технологий можно выбрать только одну.

Первая технология — это tinkering (механика). Самые гениальные механики — гномы. Именно они придумывают причудливые механизмы, роботов и различные автоматические устройства. Механических существ часто можно встретить на материке — особенно много их в Steamfont Mountans. Овладение мастерством механика требует недюжинной усидчивости, зато опытный мастер может делать парашюты, прыгающие сапоги, переносные ремесленные станки и портативные ремонтные мастерские.

Вторая новая профессия — transmuting — позволяет ломать различные предметы. Из кусочков, которые получаются в результате, остальные ремесленники могут делать разнообразные бонусы на оружие, элементы брони и ювелирные изделия. При этом каждый ремесленник делает определенные типы улучшений. Например, алхимики умеют улучшать браслеты, а повара — плащи.

С выходом Echoes of Faydwer значительно увеличился максимальный показатель характеристик (сила, ловкость, мудрость и т. д.) и сопротивляемости различным напастям (болезням, ядам, холоду и пр.). Если раньше «потолок» развития характеристики был равен 510—530, то сейчас эта планка перешагнула за 1000. Так что даже хорошо одетому персонажу очень пригодятся бонусы новых профессий.

Новые рубежи

Несмотря на то, что максимальный уровень развития персонажей остался прежним, в игру были добавлены новые линейки достижений, индивидуальные для каждого класса. Таким образом, максимально раскачанный персонаж теперь достигает 70 уровня, имеет 50 очков в общей линейке достижений и 50 очков — в линейке классовой. Также был увеличен максимальный уровень развития гильдий — теперь он равняется 60. Для чле-

Вот такие очаровательные существа населяют новый материк.

нов гильдии 60-го уровня доступны новые титулы — Count и Countess (граф и графиня), а также новые ездовые животные.

После выхода Echoes of Faydwer у жителей Норрата появилась возможность использовать две серьги вместо одной, а также добавились плащи. По желанию, гильдия может выбрать для себя единую символику (с 15 уровня гильдии), и все члены гильдии будут щеголять в одинаковых плащах. На 30 уровне гильдии, помимо основного символа, в геральдику можно добавить окантовку, а на 60 уровне — уникальные детали орнамента.

С появлением новых земель игроки должны были неизбежно столкнуться с проблемой перемещений. Существующих мгновенных перемещений оказалось недостаточно, чтобы эффективно путешествовать между Старым и Новым Светом и небесными архипелагами. Поэтому у друидов и волшебников появились новые способности, призванные помочь преодолевать расстояния. Друиды научились открывать порталы, которые телепортируют всех желающих к друидским кольцам (при условии, что игрок хоть однажды посещал это каменное кольцо и заручился покровительством богини Тунаре). У волшебников все банальнее и технологичнее. Помимо «врожденной» способности к эвакуации, они могут изучить у специального тренера умение переносить игроков к телепортационным воротам, как действующим, так и сломанным.

Еще одним важным событием для Норрата стало возвращение богов. После катаклизма демиурги покинули своим вниманием Норрат, и вера постепенно угасла. Однако сейчас присутствие божественных сил стало гораздо ощутимее. Жрецы возобновили свою активность, в мире появились аватары богов. А игроки, которые пошли по пути веры и служения, могут теперь получить специальные благословения или творить чудеса именем своего бога. Реализовано это в виде «покупки» божественных умений во время молитвы у домашних алтарей.

Галопом по Faydwer

Материк Faydwer состоит из нескольких географических зон. Место, где рождаются феи и где находится город Kelethin, называется Greater Faydark. С ним соседствуют еще пять локаций.

The Butcher Block Mountains — знакомство с континентом Faydwer для гостей из старых земель начинается именно с порта в этой зоне. Горные ущелья, скудные выжженные долины, разброс уровней монстров — от 20 до 35. Здесь же находится большой город дварфов — Kaladim.

Steamfont Mountans — своеобразная и очень приятная зона для персонажей 30—40 уровня. Здесь механические монстры соседствуют с кобольдами, минотаврами и гарпиями. Здесь расположена пещера Klakanon, внутри которой находится подземелье Clockwork Menace Factory, где живет огромный механический дракон.

Lesser Faydark — воистину сказочное место! Гигантские цветы, единороги, кентавры, феечки и дракониды с крыльями бабочек. Несмотря на внешнюю красоту и безобидность, здесь будет непросто персонажам ниже 50 уровня. И даже на 70 уровне время от времени будут встречаться агрессивно настроенные сказочные герои. Именно здесь находится Emerald Halls — самая сложная рейдовая зона Echoes of Faydwer.

ЦИТАТА

«Ты не мог бы взъерошить мне перышки? Я никак не могу достать клювом шею сзади!» (механическая утка, верный спутник приключенца).

Жутко? Внутри еще страшнее!

Эта матрона — воспитательница юных фей.

Город Kelethin — настоящий город-на-деревьях.

Loping Plains — самая стильная, мрачная и готичная зона в игре, предназначенная для игроков выше 60 уровня. Здесь властвуют вампиры. Таинственный и загадочный замок Castle of Mistmoore наполнен вампирской знатью и их слугами. Внутри этого действительно страшного места — рейдовая зона Mistmoore Inner Sanctum, где находится главный местный кровопийца.

New Tunaria — сравнительно небольшая, но, пожалуй, самая красивая зона. Здесь живут эльфы — но не привычные нам дружелюбные существа, а заносчивые и агрессивно настроенные типы. К сожалению, скриншоты не способны передать великолепия этой зоны — прекрасные башни и водопады нужно видеть своими глазами, на высоком уровне графики. Это место ориентировано на игроков выше 60 уровня, и в одиночку тут будет довольно сложно.

Итог: с появлением Echoes of Faydwer мир Everquest 2 стал еще более насыщенным и обширным. Сотни новых квестов, неизведанные зоны для путешествий, новые рейдовые эпические монстры, коллекции, предметы… Жителям Норрата будет, чем заняться ближайшие месяцы. А ждать придется долго — разработчики уже заявили, что следующее дополнение появится не раньше, чем через год.

Присутствуют

- красочные и своеобразные локации
- множество новых квестов, предметов, монстров

Отсутствуют

- щадящие системные требования
- понятное прохождение квестов

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Жанна Давыдова

ТЫСЯЧА ОРКОВ И ОДИН МОРРА

GOTHIC 3

Разработчик: *Piranha Bytes* ● **Издатель в России:** *GFI/«Руссобит-М»* ● **Системные требования:** *P4-2.0 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 MB* **(желательно:** *P4-3.0 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 256 MB)* ● **Сайт игры:** *gothic3.com* ● **Жанр:** *Героическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Ролевая игра* ● **Продолжение игр:** *Серия Gothic* ● **Возрастное ограничение:** *T (для лиц старше 13 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
The Elder Scrolls 4: Oblivion ● Fable: The Lost Chapters

Готичным словечком морра орки издавна называли людей. Привыкайте, так вас будут именовать постоянно, чередуя это прозвище с оскорблениями и приказами. Зеленокожие бородачи огнем и мечом поработили старое королевство, центральное государство материка Миртана. Люди — рабы. Паладины уничтожены. Рунная магия исчезла. Это конец? Нет — только начало. Добро пожаловать в мир Gothic 3. Меч с арбалетом за спину, новую видеокарту и пару гигабайт оперативной памяти в компьютер. Приключения начинаются.

Под личиной Безымянного Героя вы приплываете в Миртану и сразу попадаете в переплет. С корабля на бал, в бой с орками, аккурат в самую гущу сечи. Заодно познакомитесь с главной достопримечательностью местной боевой системы: враги обожают пятиться. То есть вы идете на них, кося страшными рубящими ударами, а они, гады, издевательски отступают. Секретное орочье боевое искусство? Черта с два, здесь все так дерутся. Даже носороги. За боевую систему минус. Уже на начальных уровнях можно без особого труда закликать три десятка орков. Просто, долго и нудно, подобно лесорубу на работе. Дзирт с пантерой нервно курят в сторонке.

Зато местная фауна покажет тебе небо в алмазах. Помнишь, как ты с Диего прорубался сквозь орду богомолов-ползунов на забытом горном плато? Пещера изрыгала все новых тварей, мечи били по тянущимся жвалам, жадно кромсали хитин, и не было в тот момент в мире ничего ценнее, чем широкая спина друга...

В оккупированном королевстве не утихает борьба. Попав в новую область, вы будете изумлены количеством свалившихся на вас заданий. Орки засели в городах, повстанцы же партизанят в лесах и горах. Похоже, все только и ждали некоего олуха, чтобы излить ему свои горести. Стоит развесить уши и вступить в диалог с любым NPC, у которого есть имя, — и все, пиши пропало, новый пункт в журнал текущих квестов обеспечен. За ощущение востребованности — жирный плюс.

ЦИТАТА
«Северные варвары сумели изгнать орков из своих деревень, потому что не сдавались. Неужели мы хуже варваров?» (Илгар, мастер-лучник, повстанец).

И как только такие колоссы вымерли?

Некоторые воспоминания нагоняют улыбку. Тогда, в Мантере, тебя неожиданно остановил орк и грубо потребовал лечебное зелье. Скрипнув зубами, ты оценил обстановку — вокруг пара десятков зеленокожих, элитные бойцы, сегодня хороший день для смерти... Стоп, а зачем тебе, бородатый, зелье? Ах, у вас алхимик сбежал? Ну так я найду его! Честь спасена, меч можно спрятать, а то окружающие уже недовольно ворчат...

Однако большинство заданий настолько однотипны, что хоть прямо сейчас в Палату мер и весов в качестве эталона банальности жанра CRPG. Убей волков, разбойников, гоблинов; принеси жбан молока, пять растений, десять связок оружия; разыщи, сбегай и передай. Действительно интересных квестов — кот наплакал. TES4 и его Гильдия воров остаются непревзойденными и отнимают у Gothic 3 еще один балл.

Однажды ты вел танцовщицу через пустыню. Женщины — редкость в Миртане, и ты оставил ее ждать перед очередным оазисом. Истребив аллигаторов, ты гордо возвращался к знойной красотке, но обнаружил лишь львиный прайд, рвущий неподвижное тело. Вспомни свой яростный вопль, когда даже кровавая смерть гривастого самца не принесла тебе облегчения...

Но без выполнения квестов вам никогда не повысить такой важный параметр, как репутация. Привели повстанцам пополнение — плюс к репутации у тех самых повстанцев (без этого вам даже доспехи паладина не продадут — недостойны). Победили всех на арене — и уважение орков к вам повышается, эти парни шибко уважают язык стали. Мало того, для каждого поселения вы можете совершить ряд мелких подвигов, которые изрядно повысят вам реноме в глазах местных жителей. Зачем это нужно? Дело в том, что без заветного уровня репутации в 75% вам никогда не попасть на аудиенцию к местному боссу. Тут напрашивается второе «зачем». Ответ прост — новые квесты и новый опыт, который при выполнении заданий сыплется, как из бочки. К примеру, убийство дракона прибавляет 500 очков опыта, а в городе за три минуты диалогов можно без всякого риска набрать пару тысяч. Схема интересная, но спорная, потому ни плюса, ни минуса не получает.

Рано или поздно приходится делать выбор, и, стоя на вершине утеса, ты невольно переводишь взгляд с повстанческого лагеря Рэддок на захваченный орками Кап-Дун. Революция или террор? Казалось бы, выбор очевиден, ты же человек, а не свинорылая помесь гориллы с крокодилом. Но в памяти еще свежи жалобы крестьян на повстанческих мародеров и сожженная странниками-друидами ферма. Ее обитатели провинились лишь тем, что работали на орков. Хрупкий баланс Миртаны застыл в твоей ладони, и проблема выбора меньшего из зол навечно отпечатывается в памяти...

Заработанный опыт переплавляется искусными тренерами в полезные навыки. За энную сумму золотых можно стать могучим воином, великим магом или метким охотником. Не все умения одинаково полезны, и стоит пожурить за это кривоватый баланс. Лук — вещь сложная в обращении, требует поправки на дальность, но при должном умении воистину становится оружием Белиара (если кто не в курсе — это местный Вельзевул). Арбалет же — лучший способ самоубий-

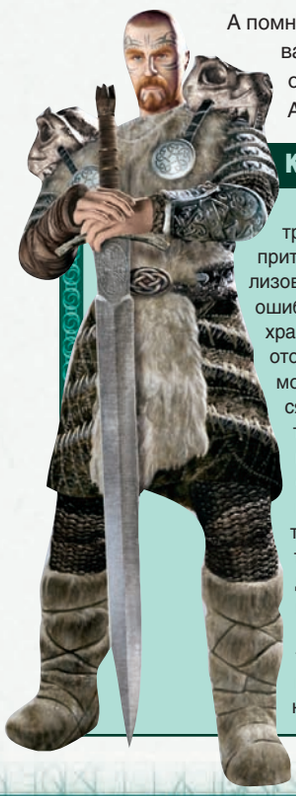
Доступ в столицу закрыт магическим щитом. Ищите телепорт.

Динозавр победно проходит над трупом безымянного героя.

ства, и более не стоит упоминать это эстонское изделие в приличном обществе.

Кстати, об обществе. Окружающие персонажи вызывают острую жалость и восхищение одновременно. Их много, и нет ни одного тщательно выписанного. Куча полигонов на каждого — и при этом бедняги умудряются проваливаться по пояс в землю и застревать в стенах (квесты с сопровождениями — это изысканная пытка для истинных готов). Мерзкая анимация во время длинных диалогов соседствует с шикарной русской озвучкой (респект локализаторам!). Иногда местные видят сквозь стены — и тут же позволяют красть у себя из-под носа.

Неумелое воровство — это все-таки плохо. Помнится, когда впервые тебя остановил на выходе из города орк и утробно рыкнул: «Парень, у нас пропали ценные вещи!», сердце ушло в пятки. На пятый раз ты попривык, на десятый лишь скептически ухмылялся. Вот болваны, верят на слово. На двадцатый раз на тебя напали, и ты потерял доступ в этот город. Предстояли мучительные поиски заклинания амнезии, промывающего мозги враждебно настроенным индивидам...



А помните, с каким чарующим аккордом открывались сундуки в **Fable**? Здесь процедура очень похожа, а вот музыка не играет. Абсолютно верное решение, ибо 99 процентов вещей — барахло. Зато сундуков много, и инвентарь бездонный. Но все равно минуса не избежать.

Правда, на этом вечере воспоминаний можно припомнить еще и роскошные пейзажи Oblivion. Дьявольски трудно было сориентироваться без карты, бывали вы здесь или еще нет. Растительность сочна, но однотипна; подземелья отлично прорисованы, однако идентичны до боли. А вот в Миртане — в Миртане вы почему-то четко запоминаете местность. Сгоревшие хижины, кровавое логово мракорисов, а вот здесь я чуть не провалился в яму к ограм. Пустяк, казалось бы, просто тщательное внимание к деталям, а приятно. Несомненный плюс.

Мало того, со временем вы доберетесь и до пустынь Вартаны, и до заснеженного Нордмара. А там — города ассасинов, оазисы, вараны и солнцепек. Там шахты, варвары и саблезубы. И новые проблемы, вроде вражды ассасинов и кочевников.

Ты вел напуганного мага в укрытие кочевников, и нарвался на перевале на засаду ползунов. Ты сделал все, что мог, но не смог защитить смешного человечка в войлочном халате. Было грустно — отчасти из-за потерянной награды, задание кочевников с треском провалено. Но что это, зеленые буквы возвестили плюс к репутации у ассасинов?! Все взаимосвязано в подлунном мире, и ты с ужасом понял, что каждый твой шаг — лишь часть одного из нескольких путей. Какого держаться?...

Gothic 3 — это сложно, и не только потому, что в нее приходится долго вживаться. Игра хардкорна по своей сути, ибо приходится постоянно принимать необратимые решения. Это изрядный стресс для человека, которому хватает проблем в реальной жизни и который садится за компьютер, чтобы расслабиться. Это, черт побери, не для всех.

Итог: мозг против сердца, печатный шрифт против курсива. «Игра-недоделка с отличным, но не до конца реализованным потенциалом» или «гениальный проект высшей пробы с осязаемой атмосферой живого мира»? На «вы» или на «ты», 8 или 10, медаль или корона? Истина, как ей и положено, где-то посередине.

Присутствуют

- множество квестов
- огромный мир
- настоящая нелинейность
- дух серии Gothic

Отсутствуют

- интересная боевая система
- щадящие системные требования
- сильный искусственный интеллект
- техническое совершенство

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **9**

Роман Островерхов

Как округлить восемь с половиной

Глюки, баги и непомерные системные требования третьей **Gothic** успели уже стать притчей во языцех. Рецензия писалась по локализованной версии с патчем 1.09. Критические ошибки вроде перегрева процессора, битых сохраненных файлов или кабана-суперкиллера отошли в прошлое, но масса недоработок прямо-таки бросается в глаза. Проваливающиеся в землю персонажи, пропадающие текстуры, путающиеся логи квестов — все это временами неприятно портит впечатление от игры. ***Piranha Bytes*** честно извинились перед покупателями и фанатами. Втридцатером в наше время вылизанный блокбастер не сделаешь, и это факт. Именно благодаря своей забагованности игра получает в графу «играбельность» оценку 8.

А за четыре года трудов, огромный, теплый мир и честность из двух восьмерок и двух девяток получается 9. Вот такая руническая магия на арабских цифрах.

БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ — 2

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

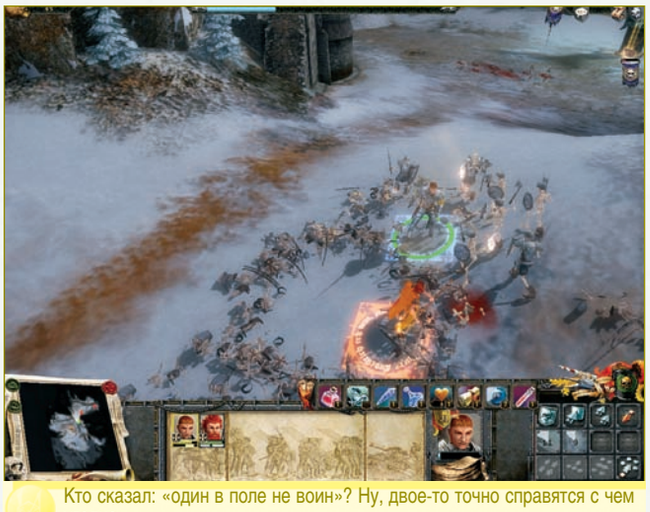
Разработчик: *Black Hole Entertainment* ● **Издатель в России:** *«Новый Диск»* ● **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb DDR, видеокарта 64 Mb* (**желательно:** *P4-2.8 GHz, 1 Gb DDR, видеокарта 128 Mb*) ● **Сайт игры:** *markofchaos.com* ● **Жанр игры:** *Темное фэнтези* ● **Тип игры:** *Стратегия в реальном времени, варгейм*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Warhammer: Dark Omen ● The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Буквально в прошлом номере мы поделились с читателями впечатлениями от пресс-версии **Warhammer: Mark of Chaos**, сделав в самом конце вывод о том, что игра, вероятно, будет весьма неплоха, хотя до шедевра всех времен и народов не дотянет. Но тут стоит сделать ремарку: по большей части, «Вархаммер» ждут фанаты вселенной — остальная «играющая братия» уже вдоволь наелась стратегических изысков, и удивить их чем-то фактически невозможно.

Финальная версия игры выглядит как величественный колосс, но, увы, — на глиняных ногах. Главный и самый страшный недостаток — примитивность местных сражений. О тактике можно забыть: знаменитый принцип «обведи все войска рамочкой и пошли эту кучу в бой» прекрасно работает при соблюдении самых базовых правил и минимальном использовании героев. Да, есть мораль, но каких-либо сложных манипуляций с ней не провести: заход в тыл или окружение дают вовсе не такой сокрушительный эффект, как можно было бы ожидать (прямо скажем — почти никакого эффекта). Понятие атаки с фланга отсутствует вовсе, а отряды постоянно нарушают строй на марше. В итоге мы обычно имеем счастье лицезреть на мониторе не самое организованное побоище (что, в общем, свойственно почти для любой глобальной стратегии).



Кто сказал: «один в поле не воин»? Ну, двое-то точно справятся с чем угодно.

Брат Гюнтер — безусловно, крут.

Джереми, ты ли это?

Над саундтреком к игре трудился всем известный гуру фэнтезийной инструментальной музыки для компьютерных игр, Джереми Соул. За плечами маэстро музыкальное сопровождение к таким хитам, как Icewind Dale, Dungeon Siege, Neverwinter Nights, TES III: Morowind, TES IV: Oblivion, Guild Wars, Prey, и еще десятку проектов. То ли Джереми устал, то ли исписался, но в композициях то и дело проглядывают мотивы, уже слышанные нами как раз в этих играх.

Куча голодных мечников и один, но очень толстый, великан.

ЦИТАТА

«Слава Сигмару!» (Брат Гюнтер)

Некоторое недоумение вызывает и дизайн. Юниты отчего-то не внушают должного почтения, а карты в большинстве своем представляют собой полупустое и почти безжизненное пространство, лишенное каких-либо запоминающихся деталей. Про великолепные картинки, арты, скриншоты с выставок и пресс-релизов лучше забыть: в игре графика и анимация по меркам сегодняшнего дня выглядят достаточно скромно. Контраст особенно заметен после невероятно красивого вступительного ролика — вот он, надо отдать должное, удался разработчикам так, будто в команде есть как минимум парочка Спилбергов или, на худой конец, Джексонов.

Самый большой плюс игры — абсолютно «с нуля» переделанный конструктор войск, в котором настоящие фанаты наверняка будут просиживать часами. Отметим также хорошую локализацию — «Новый Диск» явно вложил в игру много усилий. Но даже самый идеальный перевод, увы и ах, не в силах сделать из средней, ничем особо не выдающейся игры заоблачный шедевр. К сожалению, плохую службу сослужила игре слишком шумная «раскрутка» — и теперь мы имеем то, что называется «эффектом завышенных ожиданий».

Итог: неплохая игра, которая заинтересует фанатов одноименного мира уже только за возможность собственноручно (точнее, мышкой) собрать и раскрасить армию. В части игрового процесса огрехов весьма много, но компьютерными варгеймами по «Вархаммеру» нас радуют ой как не часто. Одним словом, понравится вам игра или нет — шансы равны, но настоящим любителям компьютерных игр однозначно стоит с ней ознакомиться.

Присутствуют
- две большие кампании
- мультиплеер

Отсутствуют
- увлекательный сюжет
- динамика сражений

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Александр Куляев

ШЕСТЬ МУШКЕТЕРОВ

WIZARDRY 8

Разработчик: *Sir-Tech Software* ● **Издатель в России:** *Buka Entertainment* ● **Системные требования:** *P1-133 MHz, 64 Mb RAM (**желательно:** P3-600 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 MB)* ● **Сайт игры:** *wizardry8.com* ● **Жанр:** *Технофэнтези* ● **Продолжение игр:** *Серия Wisardry* ● **Тип игры:** *Командная ролевая игра* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 13 лет)*

КЛАССИКА 2001 год

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
сериал Might and Magic

Нас было шестеро. Стоя среди обломков звездолета на незнакомой планете, мы уныло пересчитывали жалкие крохи уцелевшей амуниции и прикидывали, как поскорее добраться до Хаос Молари. О том, что неподалеку рыщет зловещий Чернокнижник (Dark Savant) и ищет тот же самый артефакт, мы старались не думать. Надо было идти — сквозь пещеры к дороге на Арнику.

Среди нас были разные существа — енотовидные мууки, кошки-фельпуры, невесомые фэйри. Валькирия, ниндзя, монах, бард — призвание у каждого свое, и не менее важное, чем у остальных. В схватках достойно показали себя лишь бойцы — но вор реабилитировался в первом же городе, подчистую обобрав все карманы в пределах досягаемости. Так мы потихоньку и экипировались, поскольку большую часть подобных вещей даже в магазинах не продавали. Механик-гаджетер собирал из подручных средств такие убойные штуки, как микроволновый бластер или вакуумизатор, а боевые маги злобно краснели от зависти. Очень помогал псионик, читающий мысли окружающих. Дело в том, что по-настоящему важные реплики, вроде паролей, здесь приходилось *вбивать с клавиатуры* — а тормоз по ту сторону монитора не всегда успевал следить за сюжетом и вылавливать нужное. Конечно, ведь в случае поражения в скалящиеся черепа превратимся мы, а не он.

Схваток нам предстояло не просто много, а безумно много. Мы матерели, набирались опыта — но и монстры мужали на глазах. Еще вчера по болотам бегали безобидные страусы-пикусы — но уже пару уровней спустя мы на том же самом месте сталкивались с отрядом живоглотов, подкрепленных ядовитыми растениями. А живоглот — тварь та еще, проглотит и переварит, и плевать ему, что у тебя вагон здоровья и уровень брони 25.

Настоящий хардкор

В игре была заложена просто-таки чудовищная реиграбельность. Но настоящие игроманьяки изобрели совсем уж жестокий способ убийства нервных клеток и свободного времени — *прохождение одним персонажем*. Ряд ценных советов о способах выживания после умерщвления остальных членов команды не так давно публиковал братский журнал «Лучшие компьютерные игры». Поверьте — это уже совсем другая игра.

Тут уж дело было за магами — издалека, да по площади, огнем да торнадо. Выживших добивали стрелы рейнджеров, сюрикены ниндзя и жуткий, постоянно дорабатываемый омниган техника. Да, мы, шестеро, отлично дополняли друг друга.

Планета оказалась поделена между демоническими рапаксами, воинственными носорогами-умпани и жуками ти-ренгами. На пути к Хаос Молари нам пришлось поработать и на тех, и на других, разгадать немало загадок и даже пережить похищение одного из наших. Парень с той стороны монитора временами проявлял изрядную нерасторопность, и мы долго переминались с ноги на ногу, пока его, наконец, не посещало озарение — вот, оказывается, зачем у нас в инвентаре грошовая подделка самого Астрал Домайна. А когда нам распределяли полученные навыки, все внутренне сжимались. Куда ж ты жмешь, я же файтер, прокачай мне силу до сотни — и мои критические хиты побьют все рекорды! Печально вздыхал монах: опять придется забыть свои шаолиньские замашки и нудно лечить неправильно прокачанную команду.

Иногда к нам присоединялась пара наемников — но ненадолго, они частенько капризничали и отказывались перемещаться в некоторые локации. Так что поход в дом Мартена, поиск черного ящика с разбитого звездолета, зачистка Тритонього Древа и поединок с крысиным маффиозо доном Барлоне — все это мы. Шестеро смелых с разбитого звездолета.

Итог: грандиозный финал одного из самых именитых RPG-сериалов. Очень сложная игра с затяжными схватками, зубодробительными головоломками без подсказок, с превосходным интерфейсом и отменным стилем. Шедевр из глубины времен, когда игры делались не конвейерным способом, а исключительно ручной сборкой.

Присутствуют
- детально проработанный мир
- походовые бои
- тщательно продуманный интерфейс

Отсутствуют
- современная графика
- легкость освоения
- любовная линия

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	7
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **9**

Роман Островерхов

Риджины — премерзкие амфибии и очень сильные маги.

Два треугольничка над головой Дредлорда означают, сколько персонажей могут нанести по нему удар.

Новости настольных игр

Петр Тюленев

Приключения Серого Пса

Экранизация книги «Волкодав» уже дала начало новому мультимедийному проекту. В декабре компания «***Звезда***» выпустила настольную игру-приключение «**Волкодав из рода Серых Псов. Замок Людоеда**», рассчитанную на 2—4 игроков. Каждый участник выбирает себе одну из шести специально отлитых фигурок, в числе которых — Волкодав, Людоед, Эртан. Герои отправляются в цитадель жреца Мораны, чтобы освободить пленников и собрать сокровища. В процессе партии персонажи смогут набрать мастерство и получить новое снаряжение — совсем как в ролевых играх.

В начале 2007 года должно выйти продолжение — «**Волкодав из рода Серых Псов. Путешествие в Велимор**». Игры будут совместимы друг с другом: уничтожив замок Людоеда, вы сможете с теми же героями отправиться в Потаенную страну. Кроме того, во второй игре серии максимальное число игроков увеличится до шести.

День битв

Традиционный *Гран-при* по ККИ «**Берсерк**» прошел 9 декабря в Москве. Судьями состязания на 144 человек изо всех уголков России и ближнего зарубежья стали *Владимир Сергеев* и *Андрей Яруничев*. По желанию участников турнир был проведен исключительно на бустерах нового сета игры — «*Молот времени*». Определение победителя затянулось до позднего вечера. Отыгравшие берсерки обменивались впечатлениями и картами, участвовали в конкурсах, листали «Мир фантастики», который стал информационным спонсором Гран-при. Под конец турнира порядком уставшие финалисты согласились не играть положенные партии, а определить победителя броском кубика. В итоге им стал *Илья Дугин* из Сызрани, а второе место занял москвич *Андрей Габренас*.

Игры молотобойцев

Вслед за Седьмой редакцией **Warhammer Fantasy Battles** переиздаются книги армий. Компания «***Алегрис***» уже выпустила на русском языке обновленные брошюры «*Империя*» и «*Орки и Гоблины*», в скором будущем ожидаются «*Вампиры*» и «*Темные эльфы*». Кроме того, в продаже появился очередной базовый набор — «*Битва за Перевал Черепа*». Также для Седьмой редакции выпущен в пластике целый ряд миниатюр, ранее выходивших в металле.

Конец зимы будет богат на крупные турниры по «Молоту войны». 3—4 февраля «Алегрис» совместно с Обществом военно-стратегических игр проведут «*Зимний штурм*» — открытый турнир, в рамках которого будут игры как по фэнтезийному, так и по фантастическому Warhammer. В начале марта планируется провести специальный новичковый турнир «*Первый удар Молота*» по Warhammer Fantasy Battles. Подробности — на сайте ***warhammer.ru***.

Звезды — картонные игрушки

World of Warcraft — не единственная MMORPG, которая обзавелась коллекционно-карточным воплощением. Недавно на зарубежных прилавках стараниями ***CCP Games*** появилась новая ККИ **EVE: The Second Genesis**, действие которой происходит в мире фантастической онлайн-игры **EVE Online**. Игрокам предстоит развивать экономику и отстраивать космические базы, исследовать и захватывать различные уголки вселенной и, конечно же, сражаться с вражеским флотом.

Базовый сет игры (*Core Set*) состоит из 240 различных карт. В продаже — 15-карточные бустеры и два вида стартеров, в каждом из которых по две 55-карточные колоды. В начале 2007 года EVE: The Second Genesis придет в Россию — распространением ККИ и турнирами займутся компания «***Волшебный мир***» и портал ***World of Heroes***. Сейчас вы можете познакомиться с игрой на нашем диске или на сайте ***eve-ccg.com***.

Россыпью

...Компания «***Волшебный Мир***» и портал ***World of Heroes*** продолжают турниры по **World of Warcraft TCG**: 26 ноября — презентацию «**Элвинский Лес**» (43 игрока); 3 декабря — *Sealed Deck* «**Герои Штормвинда**» (35 игроков, призовой фонд 14000 рублей). Готовятся турниры формата *Constructed* и командные состязания *Onyxia's Lair*... ● В декабре компания ***Fantasy Flight Games*** выпустила **Shattered Empire** — дополнение к третьей редакции **Twilight Imperium**, которое сделает и без того перегруженную игру еще более навороченной... ● ***Wizards of the Coast*** издадут в феврале три новые книги для **D&D**: руководство по подземельям **Dungeonscape**, региональное дополнение по миру Эберрон **Secrets of Sarlona** и приключение **Barrow of the Forgotten King**...

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

МЕРТВЫЙ И НАСТОЛЬНЫЙ

ДРАКУЛА
DRACULA

Жанр: *Настольное приключение* ● **Издатель:** *Kosmos/»Звезда»* ● **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* ● **Количество игроков:** *2* ● **Длительность партии:** *20—30 минут* ● **Язык игры:** *Русский* ● **Источник:** *Роман Брэма Стокера «Дракула»*

Викторианская Англия, пригород Лондона. Этой ночью непримиримые враги — граф Дракула и доктор Ван Хельсинг — сойдутся на тихих улочках в судьбоносной дуэли. Сумеет ли трансильванский вампир отыскать достаточно жертв, чтобы напиться кровушки перед финальным броском на британскую столицу? Сможет ли великий охотник на упырей найти и уничтожить пять склепов — убежищ Князя Тьмы и его присных? За спиной обоих героев стоят расторопные помощники, но судьба старой доброй Англии решится в поединке.

Боевиком, впрочем, в новой настолке от «Звезды» (изначально выпущенной гигантом немецкого игроиздания Kosmos Verlag в 2003 году) вовсе не пахнет. На первый взгляд, перед нами игра на тренировку памяти. У обоих игроков есть по 15 карт встреч: у Дракулы 5 склепов, 9 низших упырей и 1 амулет; у Ван Хельсинга — аналогичное число жертв, охотников на вампиров и распятие. По 6 карт каждого игрока (какие — отбирает сам игрок) перемешиваются и раскладываются на 12 клеток игрового поля рубашкой вверх. Двигаясь по клеткам, герои вскрывают карты и совершают определенные действия. Открывший свою карту может, не показывая противнику, вернуть ее в руку и положить на освободившееся место другую (или эту же). Если вскрыта карта оппонента, ход игрока заканчивается. Обнаружив жертву (или склеп), Дракула (или Ван Хельсинг) кладет ее в открытую перед собой: он сделал еще один шаг к победе. Наткнувшись на вражеского помощника, герой вынужден с ним сразиться, а вскрыв чужой священный символ — потерять пункт жизни.

Автор игры Михаэль Ринек обошелся с игровой механикой весьма изобретательно. В «Дракуле» нет ни кубика для определения исхода битв, ни какого-то постоянного лимита движения вроде «за ход ваш персонаж может преодолеть не больше трех клеток». Все эти функции объединяют в себе карты действий — по 10 на игрока, — которые разыгрываются в конце хода. На них указано число шагов, которые герой мог сделать на этом ходу (нагулял больше — плати пунктами жизни), его текущий показатель силы, необходимый для сражений, а также особое действие. Таким образом, если напоролся на вампира или охотника, надо подобрать такую карту действия, чтобы и сделанные ходы оплатить, и от врага отбиться.

Однако не будем забывать о цели игры — раздобыть все карточки жертв или склепов. Поскольку карт встреч в сумме 30, а клеток на поле всего 12, логично предположить, что какие-то нужные вам карточки останутся на руках противника. Если вы считаете, что на поле искомых карт не осталось, можете встретиться с оппонентом на одной клетке и потребовать предъявить руку — а в обмен показать свою. Если ваше предположение оказалось верным (например, вы вскрыли 2 карты склепов и еще 3 — на руке у Дракулы, то есть на поле — ни одной), поздравляем с победой. Этот маленький нюанс правил открывает чуть ли не покерные возможности для блефа — думаю, вы сами разберетесь, какие именно.

Итог: из всего настольного ассортимента «Звезды» за прошедший год, пожалуй, только «Вокруг света за 80 дней» может сравниться с этой игрой. Несложный в освоении, стильно иллюстрированный и не отнимающий много времени «Дракула» наверняка займет почетное место в вашей коллекции. Единственный серьезный недостаток — сыграть в него можно только вдвоем.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

ОЦЕНКА МФ: **8**

Петр Тюленев

Это интересно

- «Дракула» входит в специальную серию игр для двоих, запущенную издательством Kosmos Verlag. Из других настолок этой линейки у нас выпускались только карточные «Колонизаторы».
- Российское издание довольно сильно отличается от немецкого. В оригинале игровое поле квадратное, фишки деревянные, а в качестве счетчика жизни выступают маленькие кубики. Впрочем, замена дерева на пластик никак не сказалась на качестве игры.

НОВОСТИ ЖИВЫХ ИГР

Иван Шелуханов,
Татьяна Луговская

НОВАЯ РУБРИКА

«Блинком 2006»

16—17 декабря в Санкт-Петербурге прошел восьмой ролевой конвент «**Блинком**». Как и ранее, его приняли гостеприимные стены ДК «Гавань» на Большом проспекте Васильевского острова.

В рамках конвента были проведены круглый стол «Задачи и перспективы развития ролевых игр» (где выступали с докладами фантаст *Святослав Логинов* и основатель крупнейшего в СНГ конвента «Зиланткон» *Андрей Ермолаев*), семинары по экологической программе, словесным ролевым играм, воссозданию исторической атмосферы, оказанию медицинской помощи на играх, внутриигровым и общим для ролевого движения проблемам. Прошли презентации игр будущего сезона (некоторые из них являли собой целые спектакли), «Школа игрока» и ролевой турнир.

На «Блинкоме» работала ярмарка, где продавались книги, видео- и аудиозаписи с игр и концертов, игровое оружие, костюмы, аксессуары. Участники могли посетить фотогалерею и тематическую выставку картин «Магия. Человек и космос». А в секции настолок играли и обучали правилам игры в «Берсерк», Magic The Gathering, «Войну» и другие настольные игры.

Почем текстолит для народа?..

Для желающих зрелищ в программу были включены шоу-показ костюмов и исторический бал. Барды и скальды новейшего времени могли продемонстрировать свое умение, соревнуясь в рамках «менестрельника», а уже признанные в ролевом сообществе исполнители выступили с сольными концертами. Большой концерт порадовал выступлениями таких известных групп, как «Башня Rowan», «Птица Си», «Вереск», «Вербный мед», «Видеть Пчелу». А специалисты по интеллектуальным играм проверяли свои умения в «Что? Где? Когда?» и викторине по толкинистике.

Не подкачала и литературная секция. В этом году призерами стали Елена Бузальская (Хельви), Яна Архарова (Ингадарь), Ирина и Арсений Глазковы. А в литературном салоне выступали Святослав Логинов, Феликс Максимов и литературный редактор «Мира фантастики» Татьяна Луговская (она же Танда Луговская).

«Блинком» — питерский «мини-»Зиланткон» — прошел с таким же успехом, как и год назад. За что, конечно, спасибо организаторам: Альфие Сайфиевой, Анастасии Афанасьевой (Роллери), Екатерине Лурье (Эллин Асгерд) и другим.

Без музыки — никуда.

Фотографии Константина Бобова.

Фантастическое рагу

Преддверие летнего сезона — майские праздники. Игры, заявленные на эти дни, собирают огромное количество участников. Если вы хотите открыть сезон без особого напряжения, легко и со вкусом, обратите внимание на игру «**Проект 42: Истина где-то рядом**». Игры по «Звездным войнам» — обычное явление, «Звездный путь» представлен ежегодным конвентом, «Автостопом по галактике» — вообще редкий гость на полевых играх. Что получится, если совместить все перечисленное, добавить еще несколько известных космоопер и предоставить игроков самим себе? Найти ответ вы сможете 4—8 мая в Подмосковье. Только не забудьте зарегистрироваться на сайте мастерской группы «Феникс» — ***mgphoenix.ru***. И да пребудет с вами юмор!

«ФорКон»

Конвент поклонников «Барраярской саги» *Лоис М. Буджолд* начнется 19 апреля в одном из подмосковных пансионатов. По традиции, только два из четырех дней конвента будет отдано общению и семинарам. В остальное время пройдет ролевая игра по вселенной Майлза Форкосигана, посвященная одному из ключевых событий этого мира. Подробности — на интернет-странице ***lavka.lib.ru/bujold***.

Ролевой календарь

КОНВЕНТ «ВОЛК-VIII»

2—4 февраля ● Нижегородская область ● 700 человек ● volk.nn.ru

КОНВЕНТ «ЛЕДЯНАЯ КОРОНА»

23—25 февраля ● Волгоград ● 500 человек ● volgograd.konvent.ru

КОНВЕНТ «КОМКОН 2007»

15—18 марта ● Непецино, Московская область ● 400 человек ● www.comcon.su

«КАФЕ НИГДЕ»

Апрель ● Ленинградская область ● kafenowhere.narod.ru

КОНВЕНТ «ФОРКОН 2007»

19—22 апреля ● Московская область ● 150 человек ● lavka.lib.ru/bujold

IV РОЛЕВОЙ КАРНАВАЛ РИ-КОН-2007

27—30 апреля ● Новосибирская область ● 200 человек ● rpg.nsk.ru/texts/rikon

«ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА НЕБЕСАМИ?»

28—29 апреля ● Нижегородская область ● community.livejournal.com/nn_exile_2006

«ПРОЕКТ 42: ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ»

4—8 мая ● Московская область ● mgphoenix.ru

«СЕВЕР И ЮГ: КРОВЬ КОРОЛЕЙ»

11—14 мая ● Московская область ● 100 человек ● community.livejournal.com/sever_ug_2007

«ЗАВОДНОЙ АПЕЛЬСИН»

24—27 мая ● Тверская область ● 150 человек ● forum.manor.ru/index.php?c=26

«ПОЛНЫЙ КОНЕЦ ОБЕДА»

Середина мая ● Московская область ● fray-2007.narod.ru

«ХАРАДРИМ: ЛЕГЕНДЫ ЮГА»

22—24 июня ● Тверская область ● 100 человек ● s-legends.narod.ru

«ПУТИ МАСТЕРСТВА»

21—23 июня ● Московская область ● 150 человек ● community.livejournal.com/puti_masterstva

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Тип игры: *Стелс-экшен* ● **Разработчик:** *Ubisoft* ● **Издатель:** *«Руссобит-М»/GFI* ● **Системные требования:** *P4-3 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-3,5 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *splintercell.us.ubi.com*

Очередная история из серии «похождения Сэма Фишера» открывается не где-нибудь, а в самой настоящей тюрьме. «Двойной агент» втирается в доверие к «Армии Джона Брауна», дабы принести пользу родному правительству. Последнее же ревностно следит за действиями своего протеже — а вдруг Сэм уже переметнулся на противоположную сторону?

В игре отношение обеих фракций представлено в виде двух полосок. Выполняете задание для «Армии» — получаете их доверие и подозрительные взгляды со стороны правительства, и наоборот. В зависимости от того, как вы проходили игру, в финале вас будет поджидать одна из нескольких концовок. В плане игрового процесса игра почти ничем не отличается от предшественниц — разве что теперь Сэм выполняет задания все чаще днем, умеет прятаться под столами и в шкафах, и научился ловко охотиться на охранников из-под воды.

Итог: неплохое продолжение известной серии. Но движок игры крайне плохо оптимизирован, и получить удовольствие от игры смогут лишь владельцы очень мощных компьютеров.

Светлана Карачарова

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Тип игры: *Ролевая игра* ● **Разработчик:** *1С* ● **Издатель:** *1С* ● **Системные требования:** *P3-1,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-2 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *games.1c.ru/sanitars*

«Санитары подземелий» задолго до выхода претендовали на лавры этакого «русского Fallout». В первую очередь тому способствовал мрачный антураж — планета-тюрьма Матросская тишина, борьба группировок, Промзона, работа на которой сокращает жизнь до нескольких месяцев, и нескончаемые стычки по малейшему поводу. Наш главный герой по кличке Кабан прилетает на планету, чтобы проверить, правда ли заключенные выстроили корабль, на котором собираются улизнуть из этих негостеприимных краев, и тут же попадает в самую гущу местных интриг. Самое забавное, что перед нами — действительно идейный последователь великого Fallout (идентичная ролевая система, разветвленные диалоги), с одним грандиозным «но», которое заключается в безудержном юморе, вложенном разработчиками (в том числе Дмитрием «Гоблином» Пучковым) в свой проект.

Итог: игру, откровенно говоря, есть за что и поругать — например, за странную боевую систему и не менее странные перекосы баланса. Но поскольку это один из немногих проектов, способных подарить нам несколько вечеров натурально безудержного смеха — отпустим ей эти грехи. Аминь.

Светлана Карачарова

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Тип игры: *Глобальная стратегия* ● **Разработчик:** *The Creative Assembly* ● **Издатель:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-3 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *totalwar.com*

Около двадцати стран, десятки уникальных юнитов, сражения тысяч воинов на экране — такова визитная карточка **Medieval 2: Total War**. Нам предстоит завоевывать соседские территории (45 провинций) и выполнять определенную миссию за каждое из государств — скажем, Англия должна освободить Иерусалим, а Священная Римская Империя — занять Рим.

Как и во всех играх серии, нам надлежит отстраивать города, развивать экономику и нанимать войска, которые и должны обеспечить требуемую экспансию. Но соль игры — это, конечно, сражения. Выкрутите камеру — и вы с удивлением обнаружите, что все ваши воины не похожи друг на друга! Но это мелочи. Важнее другое: во время осады или обороны приходится не просто тупо посылать войска в атаку, но планировать засады и пути отступления. Конечно, уровень интеллекта компьютерных врагов далек от абсолютного идеала, но сражения, как правило, интересны.

Итог: игры серии Total War — это наполеоновский размах и суворовская тактика битв в одном флаконе, а Medieval 2: Total War — это квинтэссенция серии.

Светлана Карачарова

МЕНТЫ. УЛИЦЫ РАЗБИТЫХ ФОНАРЕЙ

Тип игры: *Настольная игра-детектив* ● **Издатель:** *«Звезда»* ● **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* ● **Количество игроков:** *3—5* ● **Длительность партии:** *1—2 часа* ● **Язык игры:** *Русский*

Самый долгоиграющий отечественный телесериал обзавелся игроизацией. Наше время, Северная столица, «убойный отдел» и герои, которым предстоит расследовать очередное преступление. Собственно расследование — модификация лучшей детективигры всех времен и народов — Cluedo, известной у нас как «Кража». Один из игроков, исполняющий в текущем туре роль злоумышленника, выбирает из имеющихся карт преступника, мотив и орудие убийства. Копии этих карт вместе с ложными версиями он выкладывает в открытую; остальные перемешиваются и размещаются на поле. Вскрывая эти стопки, следователи методом исключения определяют, что за карты выбрал преступник. Однако раскрывший преступление далеко не всегда выигрывает. Побеждает тот, кто заработал больше всего авторитета в глазах начальства и звездочек на погонах. При этом возможностей терять авторитет игра предоставляет куда больше, чем зарабатывать его, — серьезный недостаток.

Итог: вторичная и во многом недоработанная поделка. Впрочем, для большой компании и под пиво — самое то.

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ 94

Фантастические профессии:
БАРДЫ, СКАЛЬДЫ, ТРУБАДУРЫ, МЕНЕСТРЕЛИ 96

Бродячий певец с лютней способен растрогать до слез и поднять боевой дух, осмеять и восславить, очаровать и заколдовать. Образ барда стандартен для фэнтези, но насколько он близок к реальному?

Художники: *ЛЕО ХАО* 102

Он считает, что русские фэнтези-художники давно достигли уровня западных коллег, он обожает «Властелина голец», и, наконец, он — не китаец. Предлагаем вашему вниманию беседу с Лео Хао.

ИТОГИ 2006 106

Центральный материал каждого февральского выпуска «МФ» — подведение годовых итогов во всех областях фантастики. Несколько десятков номинаций, сотни претендентов, в жюри — вся редакция журнала... Сложно выбрать самых достойных! Но мы не боимся сложностей. Встречайте: лучшие фантастические книги, фильмы и игры ушедшего года, герои, злодеи, события и все самое-самое из мира фантастики!

Мир «Берсерка»: *ЛААР* 120

Суетливые города и уединенные башни магов, эпические сражения и волшебные битвы.. «Мир фантастики» приоткрывает секреты вселенной самой популярной российской ККИ.

Далекие берега: *ИМПЕРИЯ WARHAMMER* 124

В новой рубрике журнала мы будем рассказывать о разнообразных фантастических государствах. В этом номере вас ждет подробное описание Империи из вселенной Warhammer Fantasy.

Бестиарий: *ЖИВОТНЫЕ-МУТАНТЫ* 128

Они ужасны собою и у нормального человека способны вызвать лишь смесь брезгливости с отвращением. Мутанты — супергерои и обычные статисты — стали темой нашего сегодняшнего «Бестиария».

Доска почета: *ГЕРОИНИ ФАНТАСТИКИ!* 134

С ними побоялся бы жить любой обычный мужчина, но для суперменов и прочих неадекватных героев они — объект самого искреннего восхищения. Встречайте десятку самых-самых героинь, без которых жизнь самых-самых героев была бы ровно вполовину менее интересна!

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 140

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов, Александр Натаров

Трансформеры

TRANSFORMERS

В мультсериале **«Трансформеры: Герои»** нас ждет невиданная раньше вселенная с новыми персонажами, дизайн которых лег на плечи создателей сериалов **Teen Titans** и **Legion of Superheroes**. Анимация отдана студиям ***Answer*** и ***Mook***, которые обещают избежать аниме-стилистики в мультфильме.

Мартовские анонсы от издательства ***IDW Publishing***: второй выпуск **«Трансформеры: Предыстория фильма»**, **Spotlight** про Саундвейва, пятое **«Распространение»** и двенадцатые **«Поколения»**. Также выйдут переиздание «Гражданской войны» ***Dreamwave*** (том первый) и «Войны Зверей» в черно-белом стиле а-ля манга.

В Сеть утекли CGI-варианты десептиконов **Мегатрона** и **Бэррикейда** (полицейская машина Форд Мустанг), а также автоботов **Оптимуса Прайма** и **Бамблби** (Шевроле Камаро) из фильма *Майкла Бэя*. Кроме того, общественность получила в свое распоряжение эскиз **Рэтчета** (машина службы спасения Hummer H2), а также целую линейку прототипов игрушек по фильму. Материалы ищите на нашем диске.

Выходящий в серии **Masterpiece** лидер десептиконов **Мегатрон** будет укомплектован энергонной булавой, энергомечом и пистолетом из полнометражного мультфильма «Трансформеры». Сама фигурка обещает быть пластмассовой с металлическими элементами. В комплект также войдет миниатюра демона **Кремзика**.

War Within — Гражданская война.

Семь королевств

A GAME OF THRONES

Предсказуемую, хотя и отнюдь не радостную новость огласил *Джордж Мартин*: ему не удалось закончить пятый роман «**Песни льда и пламени**» в намеченный срок (к концу 2006 года). Работа над «**Танцем драконов**» продолжается, и нам остается только надеяться, что она не затянется на несколько лет. Мартин отказался назвать новую дату, к которой хотел бы окончить книгу.

Тем временем «**Буря мечей**» получила престижную испанскую литературную премию ***Ignatus Award*** в номинации «Лучший зарубежный роман».

Компания ***Fantasy Flight Games***, издающая карточную коллекционную игру по мотивам «Песни льда и пламени» в марте выпустит сет **Legacy Packs**, куда войдут в первую очередь переиздания наиболее важных карт из предыдущих сетов, хотя и без новинок не обойдется.

Молот войны

WARHAMMER

Конец 2006 года ознаменовался выходом очередного сета коллекционной карточной игры **WarCry — Hand of Fate**, который станет первым в серии **War of Attrition**. 120 новых карт должны в корне изменить механику и оживить интерес поклонников к игре в целом.

В апреле на прилавках книжных магазинов должна появиться книга **The Art of Warhammer**. Как следует из названия, это будет большой сборник иллюстраций, созданных на основе фэнтезийного «Молота войны». Ранее уже выходила подобная книга, посвященная **Warhammer 40000**.

За Молот войны возьмется Рука судьбы.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Компания ***Multiverse*** собирается создать глобальную онлайновую игру на основе вселенной сериала *Джосса Уэдона* **Firefly**. В игре будет использоваться движок *Multiverse*, который специально разработан для такого рода игр. Пока что неизвестно, какая именно команда будет заниматься непосредственно разработкой проекта, но компания рассчитывает выпустить игру в 2008 году... ● Популярнейший герой комиксов **Человек-паук** едва не погиб от рук Железного человека после того, как в рамках выходящей сейчас в США серии комиксов **Civil War** решил перейти на сторону противников акта о регистрации супергероев. Жизнь Паркеру спас Каратель... ● В конце февраля в Нью-Йорке состоится очередной конвент любителей комиксов ***ComicCon***. В числе почетных гостей мероприятия — Стэн Ли и Майкл Стражински... ● Компания ***White Wolf***, создавшая «Мир Тьмы», анонсировала на август будущего лета новую, уникальную версию этого известного сеттинга. По-новому взглянуть на мистический мир вампиров, оборотней и магов предложено знаменитому автору настольных игр *Монти Куку*, который в последнее время занимается в основном художественной литературой и комиксами... ● *Ник Перумов* учредил собственную литературную премию, первыми лауреатами которой стали *Вера Камша* за роман «**Лик победы**» (во время вручения мэтр сослался на «Мир фантастики», признавший эту книгу лучшим отечественным фэнтези 2005 года) и *Анастасия Парфенова* за книгу «**Город и ветер**»...

Вавилон-5

Стали известны подробности сюжета первого выпуска **«Утраченных сказаний»** под названием **«Голоса во тьме»**. Нам расскажут две отдельные истории, которые в определенных местах пересекутся и дополнят друг друга. Первая из них повествует о Шеридане, который отправится на «Вавилон-5» для празднования десятилетия со дня основания Межзвездного Альянса. Главной героиней второй истории станет полковник Локли. Стоит отметить, что в «Сказаниях» появятся новые персонажи, одним из которых станет центаврианский принц-регент Диус Винтари, роль которого исполняет *Киган Макинтош*.

Издательство ***Mongoose Publishing*** намеревается выпустить серию о рейнджерах, а также трилогию о приключениях Сьюзан Ивановой после событий четвертого сезона. Выход книг в Великобритании намечен на ноябрь 2007. Также говорилось, что книги будут одобрены создателем сериала *Дж. Майклом Стражински*. Тот подтвердил, что дал издательству второй шанс, однако, по его мнению, художественный уровень книг в лучшем случае можно назвать любительским, поэтому мэтр принял решение не участвовать в проекте, так как не может одобрить книги низкого качества.

Помимо новых официальных новелл по сериалу, издательство обещает выпустить серию «вавилонских» энциклопедий, которые в подробностях расскажут о различных событиях и аспектах вселенной.

Звездные врата

В феврале 2007 компания ***Comic Images*** выпустит коллекционную карточную игру по вселенной телесериала **«Звездные врата»**. Базовый сет традиционно предложит стартовые колоды по 60 карт и 11-ти карточные бустера. Будущие расширения игры будут базироваться как на приключениях команды SB-1, так и на сериале **«Звездные врата: Атлантида»**.

Актриса *Джевел Стейт*, исполнившая в сериале **Firefly** роль Кейли, присоединится к актерскому составу **«Атлантиды»** в четвертом сезоне. Она будет участвовать в 13 или 15 эпизодах будущего сезона.

К сожалению, *Пол Макгиллион*, исполняющий роль доктора Карсона Беккета, покинет сериал в конце третьего сезона. Несмотря на то, что Макгиллион не будет участвовать в четвертом сезоне, он все еще может вернуться для съемок отдельных эпизодов.

Дюна

Брайан Герберт и Кевин Андерсон сдали в издательство финальную рукопись последнего романа из грандиозного завершения «Дюны-7» под названием **«Песчаные черви Дюны»**. Скорее всего, роман увидит свет в конце августа — начале сентября этого года. Как гласит аннотация к еще не вышедшей книге, мы вновь окажемся на борту корабля-невидимки Итака, где главные герои должны будут встретить свою судьбу в битве с древним Врагом, которым, к возмущению всего фанатского сообщества, оказался искусственный интеллект Омниус и его мыслящие машины.

В начале этого года соавторы планируют сесть за начало новой трилогии под названием **«Пол с Дюны»**, о содержании которой мы писали в предыдущих номерах.

«Песчаные черви Дюны» (художник Стивен Юлл).

Храм джедаев

Компания ***Hasbro***, выпускающая игрушки по мотивам Саги Джорджа Лукаса, в честь ее тридцатилетия решила сделать поклонникам «Звездных войн». И чтобы долго не гадать, чего же хотят привередливые фэны, спросила у них напрямую. По итогам интернет-голосования было принято решение выпустить линейку миниатюр, которая получила название **Saga Legends**. В нее войдут тридцать самых популярных фигурок персонажей далекой галактики за все ее существование. Релиз Saga Legends состоится грядущей весной. Таким же образом было принято решение о выпуске миниатюры Дарта Ревана — главного героя популярнейшей компьютерной игры **Knights of the Old Republic**.

Готовится к выходу книга **The Art of Ralph McQuarrie**, которая будет представлять собой четыре сотни страниц, полных иллюстраций знаменитого художника. *Ральф Маккуорри* известен прежде всего как концепт-дизайнер таких фантастических фильмов, как «Кокон», «Инопланетянин» и, конечно, «Звездные войны». Книга выйдет ограниченным тиражом в 2000 экземпляров со вступительным словом Джорджа Лукаса и комментариями самого Ральфа. Заказать ее можно на сайте ***dreamsandvisionspress.com***

Мечты и сны Ральфа Маккуорри.

Александр ЛЬВОВИЧ

Мастера слов и песен

Барды, скальды, трубадуры, менестрели

Строфа за строфой, стихи все сильнее овладевали слушателями. Да, в поэзии имелось колдовство. Как хорошо Гуннхильд это знала! И Эгиль владел этим колдовством и использовал его против нее.

Пол Андерсон, «Королева викингов»

В одной древнеирландской рукописи, описывающей правила приема в фиану (так ирландцы называли то, что на Руси звали дружиной), помимо обязательных требований к физической и моральной подготовке есть одно странное, на первый взгляд, условие: в фиану не может быть принят человек, если он не «отменный поэт, искусный в двенадцати способах стихосложения». Казалось бы, зачем профессиональному воину поэзия? Но дело в том, что наши предки относились к словам с уважением, даже трепетно.

Слова, преобразованные в поэму, обладали силой вдвойне. Каждый стих означал особые отношения поэта с потусторонним, становился могущественным заклинанием. В древней Скандинавии существовал даже закон, по которому за любовное стихотворение полагался серьезный штраф, как за попытку магически «присушить» объект своей страсти. Про великого чародея Мерлина говорили, что он был не только провидцем, но и певцом, и поэтом. И профессиональные воины, помимо боевых навыков, должны были владеть основами «магической самообороны».

Самое страшное оружие поэта — стихотворное проклятие. Оно могло иметь не только магические, но и социальные последствия. Известно, что вплоть до средневековья спетая филидом «песнь поношения» могла буквально за день порушить положение в обществе даже влиятельных персон.

Дети Богини Дану — Ангус и его возлюбленная Сир, играющая ему на лютне. Художник Джеймс С. Кристенсен.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Друид Амергин, сокрушивший своим поэтическим даром власть Детей Богини Дану.

В ирландском эпосе есть множество легенд о Детях Богини Дану, в одной из которых рассказывается, как могущественные боги потерпели поражение от смертных. Исход сражения определила магия великого друида Амергина. Сойдя первым с корабля на берег, Амергин сложил песню, обращаясь к самой земле Ирландии, и чары Детей Дану разбились о могущество вдохновенного поэта.

Здесь надо оговориться, что стихотворения того времени чаще базировались не на рифме, а на ритме, на аллитерации. Можно вспомнить гекзаметры старика Гомера или старинные заговоры, обладающие ритмом и организованные по принципу стиха.

Священные певцы

Господин, они видели, как ты входил, и с собой у тебя была арфа. Ну и, понятное дело, они требуют песню...

Мэри Стюарт, «Полые холмы»

Темный бард бродит по просторам древней Ирландии в поисках новых жертв, которых можно будет усыпить его чарующей арфой. Художник Маршалл Арисман.

Барды — так кельты называли членов особенной касты, которая должна была воспевать подвиги храбрейших воинов. Кельты почитали касту бардов, друидов и гадателей и ставили их даже выше своих королей. И не случайно в этом перечне рядом с бардами стоят друиды и предсказатели. Дело в том, что обучение будущих певцов, врачей и жрецов было похожим, разнились специализации и «выпускные». Барды должны были держать поэтический экзамен, целители, называемые оватами, — экзамен лекарского искусства и прорицания, а друиды — оба экзамена. Любой друид обязан был быть хоть немного бардом, а лучшие барды были священными певцами.

При каждом храме (по словам Гекатея, писателя, жившего за два с половиной века до нашей эры) был свой бард; на него возложена была обязанность воспевать под звуки арфы славные деяния бога, которому он служил, охранять его храм и управлять ближайшим городом. За этим высшим классом бардов следовал второй, воспевавший героев на поле сражения. Третий и низший класс составляли жившие при дворе королей. Предметов для песен у последних было всего три: родословные королей, их богатство и храбрость.

Древняя Британия была главным хранилищем знаний для кельтских друидов и бардов. Юлий Цезарь и писатели древности указывают на Британию как на главную школу, в которой преподавались все тайны бардической и друидической премудрости. К сожалению, о древнейших бардах Британии мы знаем очень мало. Около 4 века римляне начали жестоко преследовать священнослужителей Британии, опасаясь их влияния на народ. Постепенно британские барды-священники стали историей; уцелели только два низших класса поэтов.

Сонная песнь, исполняемая бардом, повергла сына ольстерского короля Конхобара Мак Несса по имени Кормак в глубокий сон, и он стал легкой жертвой убийц. Художник Ник Биэйл.

Барды обыкновенно носили одно из трех званий: ученика, желавшего вступить в касту бардов, барда-придворного и главного барда, барда-учителя. Высшего разряда можно было достичь поэтическим состязанием, происходившим каждые три года, на горе. Там при собрании всего народа королевский судья определял лучшего поэта. А по ирландской традиции, любой певец должен был знать три напева: песню плача, чтобы никто не смог удержаться от слез, песню смеха, чтобы дать людям радость, и песню сна, погружающую слышащих ее в сон. По легенде, некоторые барды исполняли песнь печали столь искусно, что слушатели могли умереть от горя.

Желающий стать бардом сначала должен был поступить в ученики к одному из главных бардов, который подвергал их поэтические способности различным испытаниям и имел право принять их в касту или не принять, смотря по таланту. Если кандидат оказывался неспособен носить высокое звание барда, он все равно сохранял право носить арфу, что обеспечивало ему более-менее безбедную жизнь. Преодолевший все трудности испытаний поступал во второй разряд, в число бардов королевских, или придворных.

Играющий на арфе.

Великий бард

Самым известным бардом Британии был **Талиесин** (что значит «сверкающая бровь»). Талиесин служил у Уриена, короля Регеда (бриттское королевство на северо-западе Англии, 6 век).

Однако исторический Талиесин имеет мало общего с героем легенды, великим чародеем и предсказателем, который жил в Уэльсе, при дворе короля Мэлгона Гвинедда. Рождение мифического Талиесина — легенда сама по себе не менее прекрасная, чем рождение Артура или Мерлина. По легенде, великий бард когда-то звался Гвион Бах и был слугой валлийской колдуньи Керидвен, матери Афагдду — самого уродливого мужчины на свете .

Чтобы компенсировать внешность сына, волшебница решила наделить его мудростью. Для этого она один год и один день варила напиток знания, присматривать за которым было поручено Гвиону Баху. Однако замыслам Керидвен не суждено было сбыться: капля кипящего напитка упала на палец Гвиона и тот, обжегшись, сунул палец в рот, впитав в себя мудрость. Разъяренная Керидвен употребила всю свою магию, чтобы наказать ослушника: она последовательно превратила его кролика, в рыбу, в птицу и, наконец, в зерно пшеницы, которое проглотила, однако Гвион возродился в качестве ее сына и получил новое имя — Талиесин. «Я стар, и я молод, — сказал он, — я умер, и я жив».

Колдунья Керидвен вываривает в котле эликсир мудрости. Юный Гвион Бах размешивает зелье. Иллюстрация Джеймса Александера.

Так представлял себе великого барда Талиесина художник Стюарт Литлджон.

> Придворный бард получал от короля арфу, а от королевы — золотое кольцо. Сверх золотого кольца и арфы (а с ними бард не расставался всю жизнь), барду предоставляли во владение пять акров свободной от налогов земли. Кроме того, барду полагалась лошадь, а также он и его жена получали от короля дорогую одежду.

Когда королю или вельможе хотелось послушать пение и они звали барда, певец должен был спеть три различные песни. Если же барда просил петь простой поселянин, то закон повелевал поэту петь «до изнеможения», так как считалось, что народ должен стоять к барду гораздо ближе, нежели король, королева и все знатные. На войне он обязан был петь во время битвы, и за то при разделе добычи, сверх части, которую получал каждый воин, ему дарили быка.

Сам бард был личностью неприкосновенной. Оскорбление барда влекло за собой тяжелый штраф, а за убийство полагалось заплатить чудовищную сумму — 252 коровы. В истории Британии известен только один случай убийства барда, причем убийца и его оружие были прокляты. Преступник остался в памяти людей под позорным прозвищем Обесчещенная голова. Между прочим, у этого запрета была и обратная сторона: бардам запрещалось носить оружие. Так что бард с мечом, особенно полуторным, — это явление из ряда вон. Некоторые барды пренебрегали запретом и брались за клинок. И чем дальше уходило в прошлое время друидов и священных певцов, тем меньшим уважением пользовался бард, тем чаще ему приходилось отстаивать свои интересы с оружием в руках.

Символами звания барда были венок из березы и кельтская арфа с тройным рядом струн. До сих пор золотая арфа — один из символов Ирландии.

Испившие меда

Он был своим в этом пиршестве бури. И пил бешеное дыхание ветра, словно хмельное питье. Скальд в нем рождал стихотворные строки — люди слышали то голос, боровшийся с ревом волн, то яростный смех.

Мария Семенова, «Лебединая дорога»

Если бард — это профессия, то **скальд** — призвание. Скальдом мог быть кто угодно, от могущественного ярла до последнего нищего. Впрочем, нищих среди хороших скальдов было мало: вожди старались приблизить певцов к себе, щедро вознаграждая их дар воспевать подвиги властителя и привлекать удачу. Если же вождь сам был поэтом, он пользовался особенным уважением.

Подобно тому, как барды были распространены среди кельтских народов, скальды встречались в культуре германцев и скандинавов. Правда, о германских скальдах мы знаем гораздо меньше, так как они исчезли раньше своих северных коллег.

Хитрые карлики Фьялар и Галар вываривают из меда и крови убитого ими мудреца Квасира золотистый Мед поэзии, позднее унесенный Одином. Иллюстрация Джеймса Александера.

По скандинавской легенде, бог Один в облике ворона украл у темных сил Мед поэзии, и, унеся его в своем зобу, дал людям. Испивший этого меда обретал способности поэта. Однако часть меда вышла у ворона из-под хвоста, и досталась всем плохим поэтам, тем, кого мы бы назвали графоманами.

Непременная форма скальдических стихов — восьмистишие, *виса*. Виса могла быть отдельным стихом, или из вис состояли хвалебные песни — драпа (хвалебная песнь с припевом), флокки (менее почетная песнь без припева) и хулительные песни-проклятия — ниды. Такого проклятья на Севере опасались не меньше, чем проклятья барда на Британских островах. Поскольку скальды не пользовались неприкосновенностью бардов, петь нид в лицо проклинаемому было весьма опасным занятием. Обычно нид вырезали на шесте или копье, увенчанном лошадиным черепом: правильно записанное стихотворение обладало особой силой, так как к его силе добавлялась мощь рун.

Другое характерное отличие скандинавской поэзии — *кеннинги*. Кеннинги — поэтические иносказания; например, корабль именовали конем моря или волком моря, вождя — дарителем колец, битву — пляской валькирий, море — полем сельди. Обычно кеннинги были двухчленными, но встречались и сложные кеннинги. В этом случае кеннинг состоит из многих понятий, которые идут цепочкой, поясняя одно другое. Например, древо битвы — воин, битва — лязг щитов, соответственно, воина можно было назвать ясень лязга щитов. Составление и разгадывание кеннингов было своеобразной логической игрой норманнов. Иногда для того, чтобы просто понять песню, нужно было обладать недюжинным поэтическим даром (вот вам и «дикие варвары-викинги!»).

Так разные художники и дизайнеры представляют себе скальда.

Наследники волшебников

И они вышли в день, они вышли в ночь —
кто их станет стеречь?
И в руках ее скрипка пела о том,
о чем молчал его меч.
И в замке любом, и в любом кабаке
платили они одним:
тонкий смычок на струнной реке,
взгляд, как холодный дым.

Группа «Башня Rowan», «Зеленое пламя»

Трубадуры, труверы, миннезингеры.... Без них невозможно представить эпоху рыцарей, и уж точно без них у нас не было бы образа странствующего рыцаря, рыцаря без страха и упрека.

У большинства из нас сложилось стандартное представление, что трубадур — это музыкант, дующий в трубу. В действительности **трубадур** (или **трувер**) — это составитель песен; слово это произошло от провансальского глагола trobar, значащего «находить, изобретать». Лишь немногие из них сами пели свои стихи, более-менее состоятельные предпочитали держать певцов-жогларов, или **жонглеров** (тогда это слово обозначало в первую очередь певца и лишь потом перешло к уличным акробатам). Чуть позже таких певцов стали называть **менестрелями**. Конечно, не все певцы были слугами трубадуров и труверов, были среди них и бродячие плутоватые артисты, поющие в тавернах и на площадях.

Следует помнить, что «трубадур» — не профессия, не социальный статус, а мера таланта. Трубадуром, как и трувером, мог быть кто угодно — от все того же бродячего певца до галантного рыцаря, читающего стихи своей даме сердца. Между прочим, первым трубадуром считается Гильом IX Аквитанский, герцог Пуатье, разработавший принципиально новые принципы стихосложения.

В то время как на юге Франции увлекались любовной лирикой, на севере чтили традиции эпоса. Главное наследие труверов, оказавшее громадное влияние не только на рыцар-

самого Артура, сосредоточив внимание на его рыцарях Эреке, Ивейне, Персевале, Гавейне и самом знаменитом из них — Ланселоте.

Заслугой трубадуров считается переход от пыльной латыни к живому народному (прованс-альскому, или, как его еще называют, окситанскому) языку. Еще они ввели в обиход литературные понятия куплет (cobla) и рифма (rima).

ский роман, но и на все современное фэнтези, — артуровский цикл. Труверы взяли цикл британских легенд и переработали их по-своему. В произведениях труверов Артур из сурового вождя бриттов превращается в куртуазного предводителя рыцарей — идеального монарха. Это труверы перенесли место действия из Каэрлеона в мифический Камелот, это труверы отодвинули на задний план

Миннезингер на старонемецком дословно обозначает «певец любви». Действительно, миннезингеры находились под влиянием творчества трубадуров, и, как и поэты Прованса, ставили во главу угла любовную лирику. Миннезингеры создали такие рыцарские романы, как, например, «Лоэнгрин, сын Парцифаля» и «Тристан и Изольда».

Если закатом эпохи бардов и скальдов стало наступление христианства (хотя школы бардов существовали до 17 века), то концом традиций труверов и миннезингеров стало увядание рыцарских традиций. С закатом рыцарства ушли и те, кто его воспевал. Конец трубадуров был более драматичен. Прекрасный мир свободных певцов и куртуазной любви сгорел в кострах альбигойцев, зажженных инквизицией на юге Франции.

Современный миннезингер.

Поэты и певцы в книгах

— Чтоб меня прищучили за мамашу мэра, — прохрипел ошарашенный Мадж. — Этот чертов ублюдок тоже чаропевец!

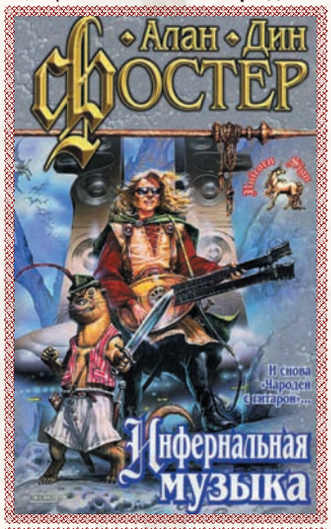
Алан Дин Фостер, «День диссонанса»

Один из самых сложных моментов, стоящих перед писателем, описывающим поэта, — его стихи. Кристофер Сташефф опирался на классическую литературу, Алан Дин Фостер — на рок-н-ролл, а наш писатель Андрей Белянин использовал в романе «Моя жена — ведьма» только свои стихи.

Так советские мультипликаторы представляли себе тружеников музыкального фронта.

Первое, что приходит на ум — это серия книг Кристофера Сташеффа о маге Мэте Мэнтреле (первый роман цикла — «**Маг при дворе Ее Величества**»). Скромный соискатель докторской степени по истории литературы Мэт Мэнтрел, прочитав свиток со странными стихами, попадает в другую вселенную. В этом мире царят законы, схожие с мировоззрением наших предков: любая поэзия, будучи произнесенной, превращается в могущественные заклинания. Используя свои литературные познания и немного собственных стихов, Мэт становится лучшим магом королевства. А в одном из романов («Маг-менестрель») он исполняет свое волшебство под музыку.

Но Мэт Мэнтрел пел лишь от случая к случаю, а герой Алана Дина Фостера Джон-Том Меривезер из серии «**Чародей с гитарой**» занимался этим постоянно. Как и Мэт, Джон-Том попадает в мир, где магия — не миф, а реальность. Здесь он становится чаропевцем — волшебником, творящим свои чары с помощью музыки. В чародействе герою на этот раз помогает не классическая литература, а знание репертуара рок-звезд плюс магический музыкальный инструмент. Правда, предсказать, какой эффект окажет та или иная песня, исполнитель не в силах, что порой приводит к комическим ситуациям.



Обложка одного из романов Алана Дина Фостера о Чародее с гитарой.

Вспоминается также Мэри Стюарт с ее великолепной трилогией о Мерлине («Хрустальный грот», «Полые холмы» и «Последнее волшебство»), где великий маг временами скрывает свое имя под личиной странствующего барда. Стюарт использовала как свои стихи, так и старинную английскую поэзию. Вспомним и гениального музыканта Эйдана из романа Кэрол Берг «**Песня зверя**», чье вдохновение рождалось при виде грозных драконов.

Но все эти герои, кроме разве что Мерлина, мало похожи на реальных бардов и трубадуров. Из более правдоподобных персонажей следует назвать певца Лютика из «**Ведьмака**» Анджея Сапковского, которого автор иногда называет трубадуром, скальдов Скегги и Рунольва, описанных Марией Семеновой в романе «Лебединая дорога», а также Эгиля Скаллагримсона из романа Пола Андерсона «Королева викингов» и барда Талиесина в «Лунном сердце» Чарльза де Линта.

Барды настольных и компьютерных игр

Бард — это мошенник, но в то же время это не совсем так. Сила барда заключается в приятном обхождении и личном обаянии. Бард — талантливый музыкант и ходячее хранилище сплетен, рассказов и знаний.

Описание барда в системе D&D

Ничто так не способствовало популярности профессии барда в современной фэнтези, как система **Dungeons & Dragons**. Бард Dungeons & Dragons — это не совсем кельтский бард, скорее он — собирательный образ певца Средневековья. Он сочетает в себе песенную магию бардов, ловкий язык трубадуров, плутоватость менестрелей и воинственность скальдов. Он немного воин, немного вор, немного маг, а вот с друидами бард настольных ролевых игр, как ни странно, не имеет ничего общего. Бард знает немного обо всем и обладает широким спектром навыков. В третьей редакции D&D барда лишили книги заклинаний, вместо этого он творит магию интуитивно, благодаря внутренней силе личности. Но главная способность барда — эта его музыка, способная баснословно усиливать его товарищей. В одиночку такой бард может немногое, фактически он — ходячая посредственность, но в большом отряде ему всегда найдется место.

Эмблема Арфистов.

В **Forgotten Realms**, самом популярном сеттинге D&D, бардам отведена немалая роль. Там существует полусекретная организация Арфистов (Harpers), собравшая под свои знамена многих искателей приключений, ценящих хорошую музыку и сражающихся со злом. Арфисты не имеют четкой организации, часто отдельные Арфисты действуют по своему усмотрению во имя всеобщего добра и блага, но предателей и оступившихся ждет суровый приговор со стороны бывших коллег.

Эльминстер и Хелбен Арунсун — маги, поддерживающие Арфистов.

В сеттинге **Ravenloft** описаны зловещие вольфверы, волки-оборотни, способные принимать человеческий облик и очаровывать своим пением случайных путников. Правит вольфверами Харкон Лукас, темный бард-волк, властитель одного из домейнов Равенлофта.

Барды надежно прописались и во многих компьютерных играх, сделанных по системе D&D. Ценность барда в таких играх, как правило, тем выше, чем больше в игре общения, и чем больше в ней партия героев, которую мог бы усилить бард. Поэтому барды могут раскрыть весь свой потенциал в тех играх, где в руках одного игрока сосредотачивается большая группа персонажей (Icewind Dale, The Temple of Elemental Evil), или есть многопользовательский режим (Neverwinter Nights, Dungeons & Dragons Online: Stormreach).

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Один из спутников героя — скромный кобольд-бард Дикин — может почувствовать в своих жилах каплю крови дракона и в буквальном смысле отрастить крылья.

Из игр не по D&D прежде всего надо вспомнить знаменитую онлайновую игру **Ultima Online**. Местные барды, как и их исторические прототипы, могут успокоить и даже зачаровать противника, однако самое страшное оружие барда «Ультимы» — провокация. Эта способность заставляет его врагов драться между собой, оставляя ловкому музыканту лишь добить случайно уцелевших. Можно еще отметить игру **Bard's Tale**, где бард (опять-таки с мечом наперевес) отправляется спасать похищенную колдуном принцессу. Правда, этого барда скорее надо было бы назвать Summoner'ом, поскольку вся его бардовская магия заключается в вызове разнообразных существ себе на помощь.

Острый язык — верный помощник барда, хотя и острый меч нужен.

Что до скальдов, то, хотя они и не так избалованы вниманием, как барды, им все же нашлось место в некоторых играх, таких как **Baldur's Gate 2** (скальд — один из подклассов барда), или в многопользовательской игре **Dark Age of Camelot** (скальд — один из классов королевства Мидгард).

Образ музыканта с арфой — один из самых привлекательных в фэнтези, хотя, судя по описаниям бардов, далеко не каждый автор представляет, как же они выглядели в действительности. Впрочем, ошибаясь в деталях, они верно подмечают главное: бард, менестрель, трубадур — каждый из них живет музыкой. И благодарными слушателями.

Барды системы D&D в книгах

Барды системы D&D нашли свое отражение и в книгах. Например, весь сюжет трилогии Кейт Новак и Джеффа Грабба «Путеводный камень» вращается вокруг трех бардов: Безымянного Барда, магически созданной женщины-барда Элии и халфлинга-барда Оливии Раскеттл.

Вспомним также Арфиста, волшебника, щеголя и эстета Данилу Танна, созданного воображением Элейн Каннингем. Танн, прячущийся за маской светского льва и пустого аристократа, остается одним из самых живых героев системы D&D, описанных в литературе.

Однако не только люди, эльфы и им подобные могут овладеть волшебством музыки. В романах Ричарда Байерса (в серии Forgotten Realms вышло два романа: «Ярость» и «Ритуал») мы знакомимся с Карой, драконом в человеческом обличье. Кара происходит из рода певчих драконов, творящих колдовство с помощью бардовских чар.

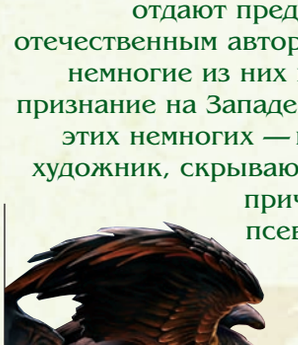
Обложки книг.

С художником беседует Дмитрий Злотницкий

«ИНОГДА Я ТВОРЕЦ, ИНОГДА — РЕМЕСЛЕННИК»

РАЗГОВОР С ЛЕО ХАО

Фантастика в нашей стране развивается семимильными шагами во всех своих проявлениях: в литературе и кино, музыке и изобразительном искусстве. Но, хотя все больше россиян отдают предпочтение отечественным авторам, лишь немногие из них получают признание на Западе. Один из этих немногих — известный художник, скрывающийся за причудливым псевдонимом Лео Хао.

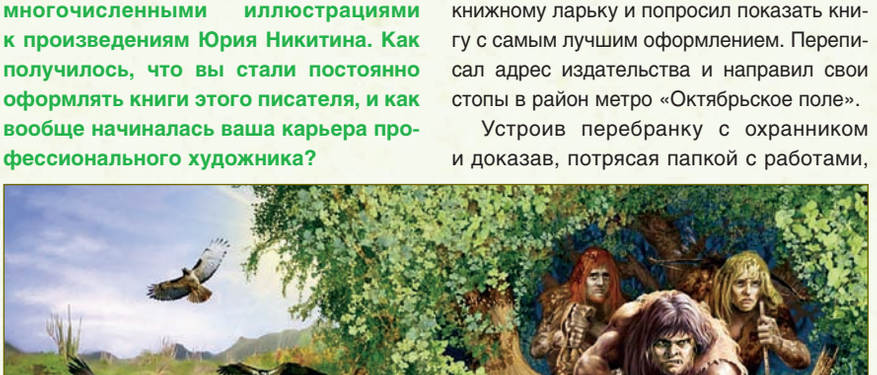


«Не заметили, как вышли на уровень»

Наверное, я не ошибусь, предположив, что большинству наших читателей вы известны в первую очередь своими многочисленными иллюстрациями к произведениям Юрия Никитина. Как получилось, что вы стали постоянно оформлять книги этого писателя, и как вообще начиналась ваша карьера профессионального художника?

Дело было давно. Я работал в издательстве «Аргус», оформлял роман Генри Лайона Олди «Путь Меча». Именно этот опыт и стал для меня решающим. Собрав все свои пожитки, я направился к ближайшему книжному ларьку и попросил показать книгу с самым лучшим оформлением. Переписал адрес издательства и направил свои стопы в район метро «Октябрьское поле».

Устроив перебранку с охранником и доказав, потрясая папкой с работами,



Трое прямиком из леса.

Фэнтезийный концерт.

Героическая баталия.

что я не злоумышленник, я проник в приемную издательства. Ко мне выбежал художественный редактор и пригласил в комнату. Там, как сельди в бочке, квасили творческую искру еще штук пять его коллег.

Я выложил свои работы на стол, и тут обнаружилось, что оформленная мною книга «Путь Меча» уже изучается как пособие по рисованию точечной графики. Меня тут же представили главному литературному редактору Леониду Шкуровичу, и после некоторых раздумий он предложил мне работу.

Наложница ненависти с обложки одноименного романа Панова.

С тех пор я в «Эксмо», и очень этим доволен. Прежде всего потому, что мои любимые начальники оказались очень терпеливыми и человечными. Хоть у меня и добрый характер, но иногда я настолько ухожу в себя, что забываю про сроки и планы издательства. И тогда мои руководители находят в себе силы опустить меня с небес на землю, за что я им безмерно благодарен.

А про никитинскую серию — тут все просто. Я большой поклонник творчества Юрия Александровича, поэтому мне и дали эту серию. Я получил громадное удовольствие, работая над ней.

На вашем сайте сказано, что рисовали вы всю жизнь. Есть ли у вас художественное образование, или вы всему учились сами?

Я учился всему сам, в первую очередь по книгам, и очень много рисовал с натуры. Общаясь с хорошими художниками, многое почерпнул у них. Время даром старался не терять. Но иногда жалею, что нет у меня академического образования.

Лично я впервые столкнулся с вашими работами в старом издании «Властелина Колец». Переоценить значение этой трилогии для жанра фэнтези сложно, и все-таки, каково ваше личное отношение к произведениям Толкина?

«Властелин Колец» — это как воздух. Я вырос на этом произведении. Единственное, о чем я жалею, — что не хватило в прошлом навыка и опыта оформить его так, как мне хотелось. Сейчас я бы все сделал по-другому.

А отвечает ли экранизация «Властелина Колец», созданная Питером Джексоном, вашим представлениям об этом мире?

Полностью отвечает! Я думаю, нет на земле человека, который бы просмотрел творение Питера столько раз, сколько я! Но тут есть еще одно «но»: я смотрел его как художник — и я поражен, раздавлен и вдохновлен! Потрясающая атмосфера!

В нашей стране фэнтезийная иллюстрация и художники, ею занимающиеся, появились сравнительно недавно. Как вы полагаете, далеко ли нам до ведущих западных мастеров, и каковы перспективы развития?

Да мы уже Запад покорили! Анри, Бондарь, Федоров, Шикин — мастера лучше, чем многие западные. Это, наверное, стереотип такой успел сложиться: не заметили, как уже вышли на уровень. И нашим иногда платят там больше, чем местным. Потому что можем!

Пользуясь случаем, передаю привет всем нашим начинающим художникам. Не бойтесь авторитетов из-за бугра! Да, их надо уважать и учиться у достойных, но сейчас мир меняется в лучшую сторону, и появилось много новых возможностей для творчества. Пользуйтесь этим и не бойтесь ничего!

Вы уже сотрудничали с известнейшей немецкой группой, исполняющей фэнтезийный металл, Blind Guardian. Не расскажете подробнее об этой работе и ее особенностях?

В работе над книгой нужно уловить суть романа или выделить на обложке какой-нибудь яркий фрагмент. С музыкальными дисками сложнее, там нужно отразить концепцию, общий ход мыслей музыкантов,

Невидимка.

Никитин пишет, Лео оформляет.

понять, что они хотят сказать. В этом деле я просто звено, через которое музыкант может передать то, что заложено в композициях. Помогаю, как могу. Ведь первое, что видят люди, покупая альбом — это обложка! Моя задача — задать настроение перед прослушиванием музыки. Многие воспринимают песни через визуальные образы. И отпечаток моего рисунка должен соответствовать тону альбома, его содержанию. По крайней мере, я стараюсь работать именно так. И считаю это правильным.

Фантастика и фэнтези — пожалуй, самые богатые на яркие образы жанры в искусстве. Но лишь немногим дано мастерство воплощать рождаемые воображением образы в искусстве: литературе, музыке, или, как наш собеседник — в потрясающих картинах.

«Интересно ковыряться в мелочах, из которых потом получается монументальное»

Какую музыку вы слушаете? Вдохновляет ли она вас на новые творения?

Мне нравится многое, перечислять очень долго. На 100% отражает мир фэнтези музыка группы Blind Guardian. Из других — «Пикник», «Ария», Manowar, «Дио», «Алиса», саундтреки из фильмов «Властелин Колец», «Гладиатор»... Но вообще во время работы я редко слушаю музыку.

Фэнтези часто основывается на средневековой стилистике, но порой от этого стереотипа отходят. С какой исторической эпохой вам интереснее всего работать?

Со всеми эпохами. Не важно, боевая сцена или нет. Я вообще люблю историю.

У вас достаточно много различных боевых картин с большим количеством героев, и это бросается в глаза. Что привлекает вас в создании многофигурных композиций?

Маг и хоббит.

Я большой поклонник Франца Алексеевича Рубо. С детского сада я влюбился в его панорамы. Ефим Исаакович Дешалыт, мастер диорамы, тоже направил меня именно в пространственное понимание. Мне интересно работать в этом сложном направлении. Многофигурка требует сосредоточения в плане композиционного пространства. Мне это интересно — ковыряться в мелочах, из которых потом получается нечто монументальное. Особенно когда приходится работать с историческим материалом.

В продолжение предыдущего вопроса: на вашем сайте сказано, что, работая над иллюстрацией, посвященной гражданской войне в США, вы тщательно изучали ее историю. Подходите ли вы так же внимательно к созданию фэнтезийных и фантастических картин, например, опираетесь ли на

Разные места, эпохи и герои.

реальную историю в том, что касается антуража или костюмов героев?

Конечно! Многое из того, что присутствует в фэнтези, придумано на основе реальных исторических фактов. Те же мифы — это отражение реального бытия. Особенно доспехи, оружие, одежда, антураж помещений — все это уже было. Наверное, такой подход сформировался из-за склонности писателей и художников к ассоциациям. Если то, что придумано, похоже на правду, зрителю легче найти в этом знакомые чувства и эмоции. Наверное, это правильно.

И, конечно, интересно совмещать реалистичные и заведомо фантастичные элементы. Это тоже способ повлиять на зрительское восприятие. Но, честно говоря, редко удается.

Вы сами решаете, что будете изображать на обложках книг, или это определяет заказчик?

Врата в иные миры.

Меня жестко контролируют! Издательство, а не я в ответе за продажи книг. Я предлагаю свои эскизы, а начальство уже смотрит, подходит этот рисунок под задачи издательства или нет. Это нормальный рабочий процесс. Хотя бывает по-разному.

Какого вашего героя или, может быть, иллюстрацию вы бы назвали любимыми?

Наверное, некоторые обложки для Никитина. Серия «Сокол» Вячеслава Шалыгина тоже принесла мне много радости.

Любимый монстр тоже есть?

Монстры — это отражение нашего эго. Мой любимый монстр — Жорик. Он при-

сутствует на некоторых альбомах «Арии». Но кажется, пора ему уже отдохнуть и отойти на второй план. Пустить на обложки главных героев, а самому стать просто наблюдателем.

Будем с интересом ждать появления в творчестве Лео Хао новых героев и монстров, вне зависимости от того, где они будут напечатаны. Ведь будь то батальные полотна или изображения отдельных героев — все работы художника неизменно великолепны и пронизаны духом фантастики.

Оформление альбома «Химера» группы «Ария».

«Рисую то, что писатели пишут»

Влияет ли ваше близкое знакомство с восточными единоборствами на то, как вы изображаете боевые эпизоды?

Обязательно. Вот только таких сцен мало. Но тут, как говорится, «на вкус и цвет». Что-то не заказывают мне книги оформлять про Шаолинь. Я человек подневольный — рисую то, что писатели пишут.

Фродо, Сэм и Голлум.

Любимый монстр с обложек «Арии».

При вашей любви к Востоку, просто не могу не спросить о вашем отношении к аниме.

Стиль аниме у меня вызывает сложные чувства. Я обожаю фильмы Хаяо Миядзаки! Вообще люблю их за глубину и множество эмоциональных подтекстов. Но вот когда вижу просто рисунки в этом стиле... Мне не нравится. Не мое это. Не понимаю.

На мой взгляд, ваши черно-белые иллюстрации значительно отличаются по стилю от цветных. С чем связаны эти различия?

Техника разная. Графика более кропотлива и сложнее в исполнении. Особенно точечная. Берешь перо 0,5, заточенное под углом рисования, и тыкаешь, будто аэрографом: очень хорошие переходы получаются. Был случай, когда я в охране работал. Там смена ночная была, я и там рисовал. Так вот, сломалось у меня перо. А я тогда как раз «Путь меча» начинал делать. Так я взял спичку, заточил. Тяжело, правда, было, но пришлось. Подручные средства спасли.

Но сейчас вы уже рисуете не на бумаге, верно?

На бумаге делаю эскиз, потом сканирую и довожу на компьютере. Пользуюсь программой Painter 7: очень удобно.

А что самое важное для того, кто хочет стать профессиональным иллюстратором фантастики?

Да все очень просто. Много работать и всегда учиться! А пробиться вам помогут только хорошие работы. Как только вашу первую работу купят — значит, вы пробились.

Каких современных писателей вы любите? Есть ли кто-то, чьи книги вам хотелось бы проиллюстрировать?

Современных? А что такое «современный»? Планета маленькая, жизнь быстротечна: раз, и нет уже никого, лет так через... Все мы современники, кто успел родиться на этой планете.

Ричард Бах, Толкин, Урсула Ле Гуин, братья Стругацкие, Иван Ефремов — много их. Очень бы, конечно, хотелось проиллюстрировать «Таис Афинскую» и «Волшебника Земноморья»!

Что для вас сейчас фантастика в первую очередь: только работа, или все-таки существенная часть вашей жизни?

Существенная часть жизни — это и есть моя работа. Иногда я творец, иногда ремесленник. Всякое бывает.

И в заключение — просто несколько слов или пожеланий нашим читателям.

Работайте и верьте в свои силы. Не бойтесь пробовать новое. Не ленитесь. Будьте здоровы. Удачи вам!

Мудрые слова, которые, мы надеемся, окажутся верны и по отношению к самому Лео. На страницах нашего журнала вы можете увидеть лишь небольшое количество избранных работ этого художника. Тем же, кто захочет насладиться его творчеством в полном масштабе, мы предлагаем посетить официальную страничку Лео Хао в интернете: *leohao.ru*.

Досье: Лео Хао о себе

Во-первых, я не китаец. Хотя наверняка должен был им родиться. Наверное, когда начальник перерождений из небесной канцелярии переносил корзинку с душами, готовыми вновь воплотиться на Земле, в сторону Востока, в корзинке была дыра, и я выпал вместе с некоторыми моими друзьями на территории России. О чем и не жалею. Оказалось, меня тут ждали!

Рисовал я всегда и везде. Правда, в начале девяностых было трудно зарабатывать на хлеб моим ремеслом, и поэтому приходилось работать в других областях. Я был охранником, маркетологом, реставратором и гробовщиком. Но все это время параллельно рисовал. Например, иллюстрация для книги Олди «Путь Меча» была нарисована буквально на гробах, в перерывах между сколачиванием оных.

В итоге упрямство и поддержка супруги взяли свое. Сейчас я работаю в издательстве «Эксмо» и оформляю некоторые музыкальные диски тяжелых команд.

Иллюстрации публикуются с разрешения художника.

Петр Тюленев, Светлана Карачарова, Михаил Попов и авторский коллектив «Мира фантастики»

ИТОГИ 2006

ГЛАВНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ГЕРОИ И СОБЫТИЯ

Февраль — месяц, в который редакция и авторский коллектив «Мира фантастики», по сложившейся традиции, подводит фантастические итоги за прошедший год и называет лучших из лучших. Все книги, фильмы и игры, попавшие в наградные списки, обозревались на страницах журнала с марта 2005 по нынешний номер «МФ» — любому упомянутому фантастическому продукту была посвящена отдельная рецензия. Для победителя в каждой номинации мы указали номер журнала, в котором он, победитель, рецензировался. Поэтому если вы пропустили обзор шедевра — всегда можете вернуться к одному из прежних номеров «МФ» и прочесть подробный «разбор полетов». А здесь мы расскажем вам, почему именно это произведение «Мир фантастики» считает лучшим.

Итак, представляем самые выдающиеся книги, фильмы, игры, героев и события 2006 года — по версии «Мира фантастики».

КНИГИ 2006

В ушедшем наконец-то году российские писатели и издатели выступили в привычном амплуа. «Эксмо» порадовало множеством хороших книг отечественных авторов, «АСТ» — лучшими зарубежными фантастами. «Альфа-книга» выпускала хиты чуть более редко, но столь же метко. «Крылов» начал разрабатывать богатую жилу скандинаво-славянского фэнтези, а «Форум» и «Корпорация «Сомбра» сосредоточились на нестандартной фантастике. В общем, всякому нашлось что почитать.

Интересная тенденция последних лет — взаимопроникновение литературного мэйнстрима и книжной фантастики. Откровенно фэнтезийные романы номинируются на «серьезные» премии, а писатели, сделавшие себе имя на «нежанровой» литературе, начинают писать фантастику. Конечно, до заметного слияния двух традиционно противоположных направлений еще далеко, но вполне возможно, что в будущем году придется вводить новую номинацию — «Лучший фантастический мэйнстрим».

А пока что изменения не столь радикальны. Вместо тематических сборников (как в прошлом году) вернулись авторские, а отечественная мистика плавно перетекла в зарубежную. Кроме того, мы добавили специальную номинацию «Лучшая необычная книга», — вполне возможно, что она приживется и в будущем.

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ФЭНТЕЗИ-РОМАН

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Лоис Макмастер Буджолд* **«Священная охота»**; *Питер Дэвид* **«Сэр Невпопад из Ниоткуда»**, **«Сэр Невпопад и Золотой город»**; *Сюзанна Кларк* **«Джонатан Стрендж и мистер Норрелл»**; *Терри Пратчетт* **«Последний герой»**; *Анджей Сапковский* **«Божьи воины»**; *Майкл Стэкпол* **«Секретная карта»**

СЮЗАННА КЛАРК
Джонатан Стрендж и мистер Норрелл

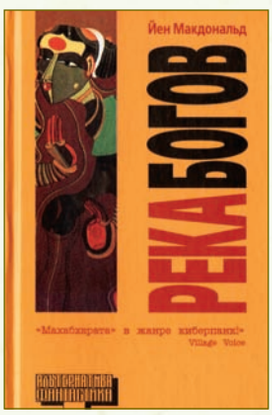
Ты можешь быть сколь угодно хорошим мореплавателем, но если ты уже знаешь, где находится Америка, тебе ее не открыть. То же и с фэнтези: каноны жанра уже заложены, и абсолютное большинство писателей предпочитают опираться на уже созданные произведения, а не придумывать законы фэнтези с нуля. Впрочем, Британия богата экстравагантными людьми: Сюзанне Кларк, похоже, удалось переоткрыть фэнтези заново. Магическая история наполеоновских войн, изысканная смесь мифологической и мистической прозы, изящная литературная игра покорила весь мир и добилась признания в России, несмотря на мизерный тираж. Десять лет кропотливой работы (а также качественный перевод) заслуживают и звания «Книги года», — однако главную награду мы присуждаем только отечественным авторам.

(Рецензия на книгу — в №8 за 2006).

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РОМАН

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Дэвид Вебер* **«Война и честь»**; *Майкл Крайтон* **«Государство страха»**; *Йен Макдональд* **«Река богов»**; *Тим Пауэрс* **«Ужин во Дворце Извращений»**; *Джон Скальци* **«Обреченные на победу»**; *Нил Эшер* **«Звездный дракон»**

ЙЕН МАКДОНАЛЬД
Река богов



Индия — страна, почти не обласканная вниманием фантастов. Ну, не так, как Филиппины или Бангладеш, но из фантастических книг про Индию на ум приходит разве что «Песнь Кали» Дэна Симмонса да «Князь Света» Роджера Желязны. Йен Макдональд не побоялся стереотипов и поставил в центр своего объемного романа родину Кришны и Рамы. Это сейчас Индия — слоны, приправы и Болливуд; а что сварится в этом миллиардном котле народов, религий и технологий лет через сорок? Картина у Макдональда вышла объемная, реалистичная и затягивающая. Диплом за лучшую зарубежную НФ улетает в Ирландию.

Кстати, о Симмонсе. Его недавний роман «Олимп» не участвует в номинации, поскольку формально издан у нас в 2007 году. Встретимся с ним через год.

(Рецензия на книгу — в №10 за 2006).

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ МИСТИЧЕСКИЙ РОМАН

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Нил Гейман* **«Дети Ананси»**; *Стивен Кинг* **«Мобильник»**; *Чайна Мьевиль* **«Крысиный король»**; *Энн Райс* **«Скрипка»**; *Жозе Сарамаго* **«Перебои в смерти»**

НИЛ ГЕЙМАН *Дети Ананси*

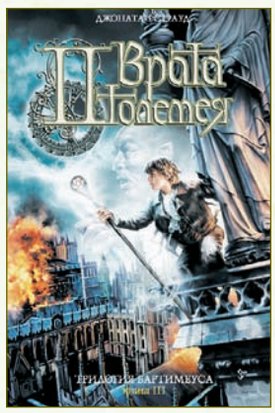
На фоне «вампирских» ужастиков всех мастей, образчиков городского фэнтези и магического реализма, и мистико-философских размышлений, — какие ежегодно сотнями выходят на мировой книжный рынок, — творчество Нила Геймана стоит особняком. «Страшная история забавного рода: не совсем триллер, не вполне хоррор и не очень подходит под определение книги о привидениях (хотя как минимум одно там есть) или романтической комедии (хотя там случается несколько романов)», — вот как обозначает свою новую книгу создатель «Американских богов». Разумеется, мы могли бы ожидать от Геймана большего, — но то же самое можно сказать и об остальных номинантах. «Дети Ананси» — это «Американские боги», вывернутые наизнанку, а «Американские боги» — это «Книга года 2003» по версии «МФ».

(Рецензия на книгу — в №1 за 2007).

ЛУЧШАЯ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ КНИГА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Диана Уинн Джонс* **«Год грифона»**; *Лилия Курпатова-Ким* **«Максимус Гром. Побег из Эдена»**, **«Максимус Гром. Атака Джокера»**; *Александр Мазин, Анна Гурова* **«Малышка и Карлссон-2, или «Пища, молчать!»»**; *Гарт Никс* **«Мистер Понедельник»**, **«Мрачный Вторник»**; *Джонатан Страуд* **«Врата Птолемея»**

ДЖОНАТАН СТРАУД
Врата Птолемея



Джоан Ролинг, по слухам, уже завершила седьмой том «Гарри Поттера», но вряд ли мы увидим книгу раньше лета (а на русском языке — пожалуй, только следующей зимой). Впрочем, наш сегодняшний лауреат — роман уж точно не менее (если не более) сильный. Джонатан Страуд сталкивает юных читателей с подчеркнуто неприглядным взрослым миром. Оказывается, волшебники тоже могут быть подлецами, — и Мэндрейк, главный герой «Трилогии Бартимеуса», один из таких. Но молодой министр информации — далеко не конченый человек; пожалуй, именно благодаря его возрасту в юноше могут пробудиться человеческие чувства. Но это далеко не отменит ошибок прошлого: последний том страудовского цикла по-взрослому серьезен и мрачен.

(Рецензия на книгу — в №12 за 2006).

ЛУЧШАЯ НОВЕЛЛИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Дэн Абнетт* **«Возвышение Хоруса»** *(по варгейму «Warhammer 40000»)*; *Джефф Грабб* **«Крестовый поход Либерти»** *(по компьютерной игре Starcraft)*; *Элейн Каннингем* **«Эльфийская тень»**, **«Эльфийская песнь»** *(по ролевой игре «Dungeons & Dragons»)*; *Илья Новак* **«Некромагия»**, **«Магия в крови»** *(по компьютерной игре «Герои Уничтоженных Империй»)*; *Маргарет Уэйс* **«Дары мертвых богов»** *(по ролевой игре «Dungeons & Dragons»)*

ИЛЬЯ НОВАК
Некромагия. Магия в крови

На Западе создание новеллизаций игр, фильмов, телесериалов поставлено на поток. И этот самый поток вот уже больше десяти лет щедро изливается на наши книжные прилавки. Да, среди таких книг изредка попадаются настоящие жемчужины, но они, как правило, подпорчены небрежным переводом. Мол, не заслуживают книжки «по мотивам» звания настоящей литературы.

Нельзя сказать, чтобы в нашей фантастике совсем не было новеллизаций. Роман по UFO написал Владимир Васильев, вдохновлялся игрой Thief Алексей Пехов. Но дорогу официальным отечественным новеллизациям прокладывают сейчас именно Илья Новак и компания CGW. Может быть, книжные «Герои Уничтоженных Империй» — и не шедевр, зато это феномен, достойный нашей награды.

(Рецензии на книги — в №7 и №10 за 2006).

Может быть, купит его вполовину меньше людей, но прибыль все равно получится. Иное дело — писатель начинающий, только рассказами и известный. Но — неоднократный лауреат сетевых конкурсов; но — безусловный талант, способный минимумом средств передать полноценный образ; но — лауреат «Звездного моста» за лучший дебют в 2007 году. Отдельной номинации для дебютантов мы пока не предусмотрели, так что с удовольствием награждаем Шимуна Врочека за авторский сборник.

(Рецензия на книгу — в №7 за 2006).

Лучшее продолжение отечественного цикла

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Андрей Валентинов* **«Ангел Спартака»**; *Василий Головачев* **«По ту сторону огня»**; *Александр Зорич* **«Время — московское!»**; *Вера Камша* **«Зимний излом. Том 1. Из глубин»**; *Вадим Панов* **«Поводыри на распутье»**; *Ник Перумов* **«Война мага. Эндшпиль»**, **«Война мага. Конец игры»**; *Алексей Пехов* **«Ветер полыни»**

НИК ПЕРУМОВ
Война мага. Эндшпиль. Война мага. Конец игры

Откровенно говоря, многим нашим фантастам (не станем показывать на них — пальцев не хватит) не помешало бы отточить умение вовремя ставить точку. Пример такой точки наконец-то подал нам в ушедшем году один из основателей отечественного фэнтези Ник Перумов. Последние лет десять, не меньше, он добросовестно работал над Летописями Упорядоченного, не стесняясь замахиваться на поистине эпические масштабы. И завершил так же эпически: аж в трех немаленьких томах. Конец, как известно, делу венец, а большому делу — большой финал. Строго посмотрим на тех, кто никак не доберется до развязки своих эпиков, поздравим Николая Даниловича, но прощаться с писателем пока не будем...

(Рецензии на книги — в №5, №11 и №12 за 2006).

Лучший отечественный авторский сборник

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Владимир Аренев* **«Магус»**; *Шимун Врочек* **«Сержанту никто не звонит»**; *Леонид Каганов* **«Эпос хищника»**, **«Дай бог каждому»**; *Сергей Лукьяненко* **«Пристань желтых кораблей»**; *Вадим Панов* **«Таганский перекресток»**; *Алексей Пехов* **«Темный охотник»**

ШИМУН ВРОЧЕК
Сержанту никто не звонит

В фантастики, как и почти везде сейчас, установились экономические отношения. Любит читатель фэнтези-эпик — издатель выпускает фэнтези-эпик, не по нраву читателю сборники рассказов — нет «малой форме». Впрочем, не так-то все и плохо: фантасты именитые, популярные вполне могут издать сборник-другой: мо-

Лучший отечественный фэнтези-роман

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Ольга Громыко* **«Цветок камалейника»**; *Елизавета Дворецкая* **«Лес на Той Стороне»**; *Олег Дивов* **«Храбр»**; *Виталий Зыков* **«Под знаменем пророчества»**; *Ник Перумов* **«Война мага. Эндшпиль»**, **«Война мага. Конец игры»**

ЕЛИЗАВЕТА ДВОРЕЦКАЯ
Лес на Той Стороне

Кинематографический «Волкодав из рода Серых Псов», только что вышедший на все экраны страны, наверняка даст мощный стимул славянскому фэнтези. Наверняка уже к лету нас ждет шквал «добрых молодцев», «гой-еси» и милого сердцу оканья самого разного пошиба. И все-таки хочется надеяться, что источником вдохновения хотя бы для части таких книг станет не зрелищная, но довольно-таки сумбурная экранизация, а действительно качественные образцы жанра. Такие, как «Лес на Той Стороне» Елизаветы Дворецкой. Многоплановая, глубокая книга, где увлекательный сюжет сочетается с тщательной исторической реконструкцией и богатой пищей для ума, по праву занимает первое место в списке фэнтезийных романов ушедшего года.

(Рецензия на книгу — в №11 за 2006).

Лучший отечественный фантастический роман

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Василий Головачев* **«По ту сторону огня»**; *Александр Громов* **«Исландская карта»**; *Александр Зорич* **«Время — московское!»**; *Сергей Жарковский* **«Я, хобо: времена смерти»**; *Генри Лайон Олди* **«Ойкумена. Книга 1. Кукольник»**; *Евгений Филенко* **«Бумеранг на один бросок»**

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
Время — московское!

Пусть «твердая» научная фантастика не пользуется особым спросом у российского читателя, это не мешает ярко цвести другому направлению «литературы о будущем» — космической опере. Прошлый год дал нам немало достойных образчиков жанра, но финал трилогии Александра Зорича — пожалуй, самый заметный из них. Говоря о «Времени — московском!», обычно во главу угла ставят патриотичность книги, но, честное слово, не только это — сильное место романа. Харьковскому дуэту удалось более чем достойно завершить масштабный цикл, сплести воедино сю-

жетные линии, предложить интересный способ коммуникации с нечеловеческими расами и, разумеется, отдать победу достойнейшему. Следуем примеру Зорича — по крайней мере, по последнему пункту.

(Рецензия на книгу — в №4 за 2006).

ЛУЧШАЯ НЕОБЫЧНАЯ КНИГА

ОЛЕГ ДИВОВ *Храбр*

Год назад мы выбирали самый необычный фильм года, а в этот раз решили дать аналогичную премию книге. Поскольку подобрать более-менее объективный критерий необычности почти невозможно, волевым решением редакции звание лучшей необычной книги присуждается дивовскому «Храбру». Во-первых, тема для Олега Дивова неожиданная: фэнтези, пусть и на историческом материале. Во-вторых, жанр «Храбра» определить удастся лишь приблизительно. Одни считают книгу былинной реконструкцией, другие — славянским фэнтези, третьи — исторической прозой. В-третьих, несмотря на явный интерес многих наших фантастов к русской истории, с такой стороны за славянскую тему еще не брался никто. Ну и, конечно, Дивов остается Дивовым — проходняка не строчит. Ждем продолжения, еще более необычного!

(Рецензия на книгу — в №12 за 2006).

ИТОГИ 2003 ГОДА

- **КНИГА ГОДА: НИЛ ГЕЙМАН «АМЕРИКАНСКИЕ БОГИ»**

ИТОГИ 2004 ГОДА

- **Лучший зарубежный фэнтези-роман:** Анджей Сапковский «Башня шутов»
- **Лучший зарубежный НФ-роман:** Грегори Киз «Пушка Ньютона»
- **Лучшая детская книга:** Клайв Баркер «Абарат»
- **Лучшая новеллизация:** Джеф Грабб «Война братьев»
- **Лучшее продолжение отечественного цикла:** Сергей Лукьяненко «Сумеречный дозор»
- **Лучший отечественный сборник:** Леонид Каганов «День академика Похеля»
- **Лучший отечественный фэнтези-роман:** Алексей Пехов «Под знаком Мантикоры»
- **Лучший отечественный НФ-роман:** Ник Перумов «Череп в небесах»
- **Лучший отечественный мистический роман:** Олег Дивов «Ночной смотрящий»
- **КНИГА ГОДА: АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ «ПОД ЗНАКОМ МАНТИКОРЫ»**

ИТОГИ 2005 ГОДА

- **Лучший зарубежный фэнтези-роман:** Стивен Кинг «Темная башня»
- **Лучший зарубежный НФ-роман:** Нил Стивенсон «Криптономикон»
- **Лучшая детская книга:** Джоан К. Ролинг «Гарри Поттер и принц-полукровка»
- **Лучшая новеллизация:** Мэтью Стовер «Месть ситхов»
- **Лучшее продолжение отечественного цикла:** Макс Фрай «Хроники Ехо»
- **Лучший отечественный тематический сборник:** «Том с привидениями»
- **Лучший отечественный фэнтези-роман:** Вера Камша «Лик победы»
- **Лучший отечественный НФ-роман:** Сергей Лукьяненко «Черновик»
- **Лучший отечественный мистический роман:** Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Андрей Валентинов «Пентакль»
- **КНИГА ГОДА: СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО «ЧЕРНОВИК»**

КНИГА ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Александр Громов* **«Исландская карта»**; *Олег Дивов* **«Храбр»**; *Александр Зорич* **«Время — московское!»**; *Ник Перумов* **«Война мага. Конец игры»**; *Генри Лайон Олди* **«Ойкумена. Книга 1. Кукольник»**

НИК ПЕРУМОВ *Война мага. Конец игры*

Игра окончена, песенка спета, погасли свечи. Благодарный читатель, смахнув слезу расставания, закрывает томик и с трудом втискивает его на полку, в самый конец стройного ряда корешков с надписью «Ник Перумов». Десятки героев и злодеев получили по заслугам, многочисленные сюжетные линии собрались в единый узел, многолетняя эпопея завершена. События подобного масштаба случаются редко, а в отечественной фантастике — вообще впервые. Но только представьте: где-то там, за океаном, медленно тянутся к финалу сериалы Джордана, Гудкайнда, Мартина, — а знаковый эпик российского фэнтези уже окончен. Спасибо вам, маэстро, за Хьервард, Эвиал и Мельин, за Хедина, Фесса и Императора, за бессонные ночи чтения и томительные месяцы ожидания! Ник Перумов, вы действительно вписали страницу в историю мировой фантастики. Пора переворачивать лист и браться за следующую.

КИНО 2006

Что можно сказать о прошедшем киносезоне? По пятибалльной шкале его можно оценить на 3,5-4 балла. Ультра-зрелищные блокбастеры, чьи совокупные кассовые сборы превышают годовой бюджет Казахстана, на проверку оказались именно ультра-зрелищными блокбастерами — яркими погремушками, которые выходят на экраны каждый год. Гениальных прорывов не случилось вовсе. Отечественная кинофантастика отметилась «первым фильмом года» и, фактически, опять заглохла.

Пышным цветом расцвел жанр юмористической 3D-мультипликации — почему-то преимущественно о зверушках, о братьях наших меньших. Анимации, попадающей под формат чистой фантастики, вышло мало. Жанр боевиков сильно перекосило в «городское фэнтези», призраки диктовали моду в фильмах ужасов, а научная кинофантастика с классическим кинофэнтези сделали нам ручкой и приказали долго жить.

«Ожиданиями 2006 года» по версии нашего журнала были: «Люди Икс: Последняя битва», «Код да Винчи», «Возвращение Супермена», «Дневной дозор» и «Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца». Давайте проверим, оправдались ли эти прогнозы.

ЛУЧШАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **«Азирис Нуна»** *(по книге Ю. Буркина и С. Лукьяненко «Сегодня, мама!»)*; **«Бладрейн»** *(по одноименной игре)*; **«V значит «Вендетта»** *(по серии комиксов А. Мура)*; **«Возвращение Супермена»** *(по комикс-вселенной «Супермен»)*; **«Дневной дозор»** *(по «дозорному» циклу С. Лукьяненко)*; **«Код да Винчи»** *(по одноименному роману Д. Брауна)*; **«Люди Икс: Последняя битва»** *(по комикс-вселенной «Люди Икс»)*; **«Парфюмер: История одного убийцы»** *(по одноименному роману П. Зюскинда)*; **«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»** *(по мотивам популярных аттракционов компании Walt Disney)*; **«Сайлент Хилл»** *(по одноименной серии игр)*

ПАРФЮМЕР: ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

У всяких злодеев запах есть свой. Как Сигурни Уивер, пахнет Чужой. HAL9000 воняет пластмассой, Джокер — раскрашенной кремом гримасой. Допингом веет Т-800, от рук Палпатина озоном несет; Волан де Морт пахнет Очень Ужасно, с запахом Саурона тоже все ясно; Ктхулху воняет, как старый башмак, лишь Парфюмер не пахнет никак.

Да, не пахнет. Потому что «Парфюмер», как и любая другая идеальная экранизация книги, стоит очень больших денег. А деньги не пахнут. Тыкверу, ранее засветившемуся лишь стильной «гоночной» картиной «Беги, Лола, беги!», удалось прыгнуть выше головы и снять фильм, который действительно *пахнет*. Перенос сочных метафор Зюскинда на экран был практически невыполнимой задачей, поэтому в конечном счете режиссеру можно простить некоторые отступления от первоисточника.

Экранный Гринуй — не искалеченный урод, а гламурный котенок в самом расцвете сил. Он убивает гораздо меньше людей, чем в книге, однако цель его все та же: с помощью нечеловеческого обоняния и навыков парфюмера этот безжалостный маньяк хочет украсть естественные ароматы у определенных женщин и создать из них абсолютные духи. Духи, которые сделают его самым желанным и обожаемым человеком на свете.

(Рецензия на фильм — в №11 за 2006).

ЛУЧШИЙ МУЛЬТФИЛЬМ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Добрыня Никитич и Змей Горыныч», «Дом-монстр», «Князь Владимир», «Ледниковый период 2: Глобальное потепление», «Сезон охоты», «Смывайся», «Тачки»*

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

Как пришли на Русь в избытке голливудские картинки... Но сказал Владимир — хватит нам на НАТО деньги тратить! Кудри, росчерк русских скул... Я — Red Sun, а не Red Bull!

Впервые за много лет наши аниматоры попытались показать зарубежным коллегам, кто здесь на самом деле гой еси сей. Попытка, как говорят охранники секретных тюрем ЦРУ, не пытка — в итоге мультфильм вышел немного скомканным, но один лишь факт его создания уже очень обнадеживает. Конкурирующий отечественный мультпродукт на схожую тему — «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» — является плодом любви между русским лубком и американским юмором. Ему можно радоваться, над ним можно смеяться, но воспринимать всерьез не стоит.

В «Князе Владимире» показано становление христианства на Руси, причем сделано это не с эпическим размахом, а точечно — через призму человеческих историй. Основных сюжетных линий две: превращение Владимира из языческого бандита в православного князя, создавшего идеологию русского государства, а также борьба языческих жрецов Бояна и Кривжи, в которую оказывается невольно втянут мальчик Алеша.

Главными достоинствами картины можно назвать удачную музыку и шикарную прорисовку задних планов. Здесь, в отличие от всего остального, Голливуду есть чему позавидовать. Графически незатейливые персонажи и слегка ломаный сюжет вряд ли позволят «Князю Владимиру» соревноваться на равных с анимацией студий Pixar или DreamWorks, но в 2006 году он был, несомненно, самым удачным мультфильмом.

(Рецензия на фильм — в №4 за 2006).

ЛУЧШИЙ МИСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ

Претенденты: *«Минотавр»; «Омен»; «Призрак Красной реки»; «Проклятие 2»; «Пульс»; «Пункт назначения 3»; «Сайлент Хилл»*

САЙЛЕНТ ХИЛЛ

Честно говоря, «Сайлент Хилл» был одним из главных кандидатов на звание лучшей экранизации. Образцовый перенос игрового пространства на экран — настоящий глоток свежего воздуха, луч света в темном царстве какодемона Уве Болла. Но так как в данной номинации у нас победил «Парфюмер», кинохроники города Тихохолмск получают золотую медаль как лучший мистический фильм 2006 года.

Что можно сказать об этой картине? История маленькой девочки, потерявшейся в заброшенном городе, на первый взгляд совершенно заурядна. Однако здесь есть сразу несколько весомых «но...». Во-первых, за фильмом стоит серия ужасных (в хорошем смысле этого слова) видеоигр. Во-вторых, сценарий «многослоен», как сам город, и сильно смахивает на диссертацию по психологии. Последний аргумент можно сформулировать тремя словами: «сумасшедший французский дизайн». Не знаю, проходила ли съемочная группа какое-нибудь медицинское обследование, но этот фильм делали явно больные люди. И это замечательно. Извращенно-уточненная эстетика «Сайлент Хилла» на голову превосходит стиль своих конкурентов, включая даже японо-американское «Проклятие 2» и обновленный «Омен».

(Рецензия на фильм — в №7 за 2006).

ЛУЧШИЙ КИНОКОМИКС

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«V значит «Вендетта»; «Возвращение Супермена»; «Люди Икс: Последняя битва»*

ЛЮДИ ИКС: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Согласитесь, с экранизациями комиксов в прошлом году было негусто. Все кандидаты относятся к одной и той же весовой категории многомиллионных блокбастеров, поэтому выбрать среди них явного лидера было сложно. «В» — это Вачовски с их фетишизмом и буйнопомешанной философией. Супермен, который стал одним из самых дорогих фильмов в истории (заявленный бюджет — 270 миллионов долларов, реальный — около 205), зрелищный, но слегка скучный. Мы решили согласиться с мнением зрителей, проголосовавших деньгами за финал «Людей Икс». Мировые сборы этой картины превышают кассу «Супермена» почти в два раза и приближаются к полумиллиарду долларов.

Добро вновь победило зло. Но какой ценой? Фармацевтическая компания Worthington Labs изобрела специальный укольчик, от которого мутанты теряют все свои способности. Из озера Алкали вдруг вынырнула Джин Грей — живая, невредимая, всемогущая и злая. Магнето не любит уколы, но обожает убивать людей. Очень удачное совпадение, учитывая обстоятельства. Он переманивает Грей (Феникс) на свою сторону и начинает крестовый поход против человечества. Люди Икс почти разгромлены, однако у них есть еще силы, чтобы выйти на последнюю битву со злыми мутантами.

(Рецензия на фильм — в №9 за 2006).

ЛУЧШЕЕ ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Бладрейн»; «Девушка из воды»; «Дневной дозор»; «Другой мир 2: Эволюция»; «Лабиринт Фавна»; «Меченосец»; «Сделка с дьяволом»; «Ультрафиолет»; «}{отт@бь)ч»*

ДРУГОЙ МИР 2: ЭВОЛЮЦИЯ

В наших «киноитогах» зародилась хорошая традиция — каждый год мы вводим специальную номинацию, объединяющую те фильмы, которые сложно отнести к обычным наградным категориям. В прошлом году это было «Лучшее необычное кино». В 2006 такого изобилия самобытных фильмов не было, зато созрел хороший урожай «современной мистики», которую мы собрали под эгидой новой номинации «городское фэнтези».

Этот фильм можно было бы назвать «семейным» — в том смысле, что он наиболее интересен отцам семейств. Затянутая в кожу Селина Кайл выглядит как героиня немецких фильмов, где основные диалоги состоят из «йа, йа, цурюк!», — однако внешность обманчива. Актриса Кейт Бекинсейл отлично умеет выживать в реальной жизни (к началу съемок первой части фильма она была жената на актере, сыгравшем главаря оборотней Люциана, однако уже через несколько месяцев выскочила замуж за режиссера), а уж ее экранная героиня — и вовсе зверь с немытыми волосами и голубыми контактными линзами.

На этот раз вместо интригана Виктора ей и ее гибридному другу Майклу противостоит древнейший вампир Маркус — уродливый нетопырь, предпочитающий собирать нужную ему информацию не из книг или газет, а из крови своих жертв, содержащей все их воспоминания. Маркус хочет найти свою семью: брата Вильяма, первого оборотня на Земле, и Александра Корвинуса — их отца, исчезнувшего сотни лет назад. Первого нужно освободить из темницы, куда он был заточен за свои бесчинства, а второго — убить. Вот такое у нас вышло фэнтези — дикое, но симпатичное.

За верность стилю первой части, превосходную боевую хореографию и добротные спецэффекты «Другой мир 2» получает звание «лучшего городского фэнтези» 2006 года.

(Рецензия на фильм — в №4 за 2006).

К сожалению, кандидатов на звание «лучшего фэнтези-фильма» в 2006 году нет. Единственная достойная картина — «Эрагон» — вышла за две недели до Нового года, то есть уже после сдачи этого номера в печать. Она будет отрецензирована в следующем выпуске «Мира фантастике» и станет участвовать в рейтинге лучших фэнтези-фильмов за 2007 год.

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Азирис Нуна»; «Гадкие лебеди»; «Дитя человеческое»*

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

С научной кинофантастикой в 2006 году тоже все не слава богу. По сравнению с прошлым сезоном (лучший НФ-фильм 2005 — «Миссия «Серенити») этот жанр практически умер, однако, к счастью, при последней раздаче нам выпал долгожданный туз козырной масти — высокоморальная антиутопия, снятая Альфонсо Куароном («Гарри Поттер и узник Азкабана») в лучших традициях классической научной фантастики.

Сюжет фильма эксплуатирует известную анекдотическую ситуацию «Тушите свет, они на свет лезут!» с точностью до наоборот. К 2027 году наша планета превратится в очень безрадостное место. Аист, приносящий детей, умрет от птичьего гриппа, капусту из бочки съедят китайцы, а, сколько фонариком в женщину не свети, декретного отпуска все равно не увидишь.

Главный герой картины — Тео Фарон (Клайв Оуэн), алкоголик и бюрократ, сопровождает темнокожую девушку по имени Ки в безопасное место. Все бы ничего, только Ки слегка беременна, а этого не случалось на Земле уже несколько десятилетий.

Этот фильм похож на человека по Льву Толстому. В нем все прекрасно: работа с камерой, сюжет, игра актеров, детализиро-

ванный мир будущего. Если бы не он, то кинофантастика 2006 года оказалась бы столь же невзрачной, как и кинофэнтези. Однако слухи о смерти НФ сильно преувеличены. Браво, мистер Куарон!

(Рецензия на фильм — в №1 за 2007).

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Возвращение Супермена»; «Дневной дозор»; «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»; «Другой мир 2: Эволюция»; «Люди Икс: Последняя битва»; «Омен»; «Очень страшное кино 4»; «Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»; «Пункт назначения 3»*

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА

Как и прошлый, нынешний год оказался богатым на то, что мы, позволяя себе временно забыть о русском языке, называем сиквелы (продолжения), приквелы (предыстории) и римейки (переделки старых картин с той или иной степенью верности оригиналу). Данная номинация посвящена именно им. Здесь есть из чего выбирать: масштабный «Супермен», сверхпопулярный «Дневной дозор», стильный «Другой мир», эффектные «Люди Икс», жизнеутверждающее «Очень страшное кино» и эксцентричные «Пираты».

Последние — абсолютный лидер онлайн-голосования на нашем сайте. В мировом прокате фильм собрал свыше миллиарда долларов (что удавалось сделать только «Титанику» и последней части трилогии «Властелин Колец»), а его спецэффекты оказались настолько совершенными, что многие зрители до сих пор считают, будто внешность Дэйви Джонса — мастерски наложенный грим (на самом деле облик морского дьявола целиком нарисован на компьютере).

Вряд ли кто-то из наших читателей будет спорить, что вторые «Пираты» — самое ожидаемое и наиболее успешное кинопродолжение 2006 года. Приключения на острове каннибалов, встреча Уилла Тернера со своим отцом на борту «Летучего Голландца», поиски сердца Дэйви Джонса, битва с Кракеном — все это настолько ярко, зрелищно и смешно, что других альтернатив в данной номинации просто нет.

(Рецензия на фильм — в №9 за 2006).

ИТОГИ 2003 ГОДА

- **ФИЛЬМ ГОДА:** «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ»

ИТОГИ 2004 ГОДА

- **Лучшая экранизация:** «Ночной дозор»
- **Лучший мультфильм:** «Шрек 2»
- **Лучший мистический фильм:** «Таинственный лес»
- **Лучший научно-фантастический фильм:** «Небесный Капитан и Мир Будущего»
- **Лучший фэнтези-фильм:** «Гарри Поттер и узник Азкабана»
- **Лучший кинокомикс:** «Человек-паук 2»
- **Лучшее продолжение:** «Шрек 2»
- **ФИЛЬМ ГОДА:** «НОЧНОЙ ДОЗОР»

ИТОГИ 2005 ГОДА

- **Лучшая экранизация:** «Город грехов»
- **Лучший мультфильм:** «Роботы»
- **Лучший мистический фильм:** «Земля мертвых»
- **Лучший фантастический фильм:** «Миссия «Серенити»
- **Лучший фэнтези-фильм:** «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф»
- **Лучший кинокомикс:** «Бэтмен: Начало»
- **Лучшее продолжение:** «Кинг Конг»
- **Лучший необычный фильм:** «Разборки в стиле кунг-фу»
- **ФИЛЬМ ГОДА:** «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД 3»

ФИЛЬМ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Возвращение Супермена»; «Дневной дозор»; «Другой мир 2: Эволюция»; «Код да Винчи»; «Люди Икс: Последняя битва»; «Парфюмер: История одного убийцы»; «Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»; «Сайлент Хилл»*

САЙЛЕНТ ХИЛЛ

Сегодня мы взяли на себя смелость назвать «Сайлент Хилл» лучшим фильмом 2006 года, предпочтя его более известным, дорогим и успешным блокбастерам. Это был трудный, но вполне объяснимый выбор.

Взгляните на других, казалось бы, беспроигрышных кандидатов. От денежно-спецэффектного «Супермена» ждали так много, что в итоге он слегка разочаровал. «Код да Винчи» — банальная раздутая сенсация. «Пираты 2» — грандиозный аттракцион (а что еще ждать от картины, сделанной по мотивам диснеевского парка развлечений?), причем неповторимый юмор первой части был принесен в ущерб драматической линии. Остальные сестры получили по серьгам в других номинациях, и этого с них вполне достаточно.

Остается только «Сайлент Хилл» — самый оригинальный и стильный кинопроект года, ставший, помимо всего прочего, наглядным примером глобализации (экранизация японских компьютерных игр, сделанная французами за американские деньги). Все французы — мрачные извращенцы, умеющие снимать только глупые комедии и безумные галлюцинации. Впрочем, получается это у них одинаково хорошо, да еще и с долей романтизма.

Помимо тех достоинств «Сайлент Хилла», о которых мы уже говорили, фильм отличается некоторыми скрытыми «сюрпризами» (к примеру, цвет одежды главной героини постепенно меняется от пепельно-серого до красного). Его сюжет — радость для феминисток, ведь основные действующие лица этой истории — женщины.

«Мир фантастики» считает, что фильмы должны четко соответствовать тому, что написано на их рекламных плакатах. Если это ужасы, то они должны действительно пугать. Если это мистика, то ночью вы должны просыпаться в холодном поту и звать маму. Кровь должна быть кровью, а не кетчупом, налитым главному герою в сапоги. «Сайлент Хилл» — именно такой случай. Мы получили именно то, что нужно: шикарную экранизацию одного из лучших представителей игрового жанра survival horror. Такие картины просто не могут не быть лучшими.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 2006

Прошедший год с точки зрения игровой индустрии можно назвать годом крушения надежд, вызванных завышенными ожиданиями. С одной стороны, в 2006 вышло очень много действительно интересных игр, с другой же — почти каждую из них есть за что поругать. Отличительная черта, можно сказать, визитная карточка года — появление сразу нескольких продолжений самых известных и любимых серий, сделавших счастливыми добрую половину играющей братии. Отметим также, что прошедший год порадовал всех любителей ролевых игр и стратегий, хотя достойных представителей других жанров тоже было предостаточно. И, что самое замечательное, — наконец-то игры российского производства доросли до того уровня, когда мы можем не только ввести их в список номинантов, но и с чистым сердцем вручить пальмовую ветвь победителя.

ЛУЧШАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *The Chronicles of Narnia, «Магия крови», «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», The Elder Scrolls 4: Oblivion, «Властелин Колец: Битва за Средиземье 2», Heroes of Might and Magic 5, SpellForce 2: Shadow Wars, Neverwinter Nights 2, Волкодав: Месть Серого Пса, Advent Rising, Dark Messiah of Might and Magic, Gothic 3*

NEVERWINTER NIGHTS 2

Выбор победителя в этой номинации едва не перерос в скандал. Каждый из редакторов отстаивал свою любимую игру и плевался (небезосновательно, кстати) на всех прочих претендентов. Беда же состояла в том, что точки зрения никак не совпадали, а такого проекта, который отличался бы одновременно прекрасным фэнтезийным сюжетом и отличным игровым процессом без непременных багов и ошибок, в 2006 году нам, по большому счету, не показали.

Ситуацию спасла **Neverwinter Nights 2** — когда мы все вдруг одновременно вспомнили, что это, собственно, единственная вменяемая игра по 3,5 редакции D&D, за что мы пренепременно должны сказать спасибо разработчикам. Не то чтобы у нее нет недостатков в техническом плане, но зато тут у нас и хорошо знакомый мир Forgotten Realms, и весьма себе эпическая история (правда, в духе всех известных фэнтезийных штампов, но зато с кучей нетривиальных поворотов в квестах и диалогах), и множество прочих любопытных «плюшек», включая возможность отстроить собственную крепость или написать пару-тройку новых приключений.

Что касается прочих претендентов, часть из них — проекты весьма любопытные, но откровенно несовершенные с точки зрения графики (скажем, тот же **Advent Rising**). Другая часть — например, **Dark Messiah of Might and Magic** или **Gothic 3** — графически великолепны, но не дотягивают до звания «Лучшее фэнтези» из-за полной вторичности сюжета по сравнению с действием (первая) или потому, что рассчитаны в основном на старых и преданных фанатов (вторая). Ну а третья часть... о ней — дальше.

(Рецензия на игру — в №12 за 2006).

ЛУЧШАЯ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИГРА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Ex Machina, «Gene Troopers: Совершенные убийцы», «Механоиды 2: Война кланов», Galactic Civilizations 2: Dread Lords, Half-Life 2: Episode 1, Prey, Darkstar One, «Завтра война»*

«ЗАВТРА ВОЙНА»

Научной фантастики, как считают многие авторитетные критики, нынче почти и не пишут. Глядя на короткий и унылый список игр в этой категории, остается только многозначительно вздохнуть и согласиться. Даже постапокалипсис в последнее время что-то стал совсем немоден — да и то сказать, **Ex Machina** и рядом (на полке) не стояла сами знаете с чем (**Fallout**, конечно).

Сейчас, видимо, нас возьмут на мушку все фанаты **Half-Life:** ну как же, а продолжение их любимой игры?! Но, не в обиду будь сказано, те три-четыре часа, за которые проходится **Half-Life 2: Episode 1,** как-то не вызывают особого желания наградить игру серьезным титулом. Вот выпустите сначала пяток таких серий, соберите их в одну полноценную игру — тогда и посмотрим. Впрочем, мы отвлеклись... Что еще? **Prey**. Отлично, весьма достойно, но только до середины — дальше можно ложиться спать, до того все скучно и предсказуемо. И так далее, и тому подобное...

Расстреляв всех подопытных кроликов, мы сами с некоторым удивлением воззрились на результат дела рук своих. Самой подходящей игрой на звание «Лучшая научная фантастика» оказалась «**Завтра война**»! Пусть не идеальный, зато насквозь атмосферный космический симулятор, очень неглупый, с прекрасно поданным сюжетом и диалогами (написанными лично дуэтом под позывным Зорич). Наши аплодисменты!

(Рецензия на игру — в №1 за 2007).

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Тамплиеры 2: Портал Тьмы», The Elder Scrolls 4: Oblivion, Heroes of Might and Magic 5, Half-Life 2: Episode 1, SpellForce 2: Shadow Wars, Neverwinter Nights 2, Broken Sword: The Angel of Death, Gothic 3*

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

И еще одна категория, чуть было не превратившая редакцию в боксерский ринг. Учитывая, какое количество действительно долгожданных продолжений мы получили в этом году, выбор сделать было гораздо сложнее, чем поставить запятую во фразе «казнить нельзя помиловать».

Четвертая серия «Сломанного меча» — **Broken Sword: The Angel of Death** — один из лучших квестов прошлого года, продолжение истории старых знакомых героев. Та же **Half-Life 2: Episode 1** на лучшую НФ не тянет, конечно, но для продолжения — очень достойно. С прочими претендентами типа «**Тамплиеров 2**» и **SpellForce 2** дело обстоит чуть попроще: игры хоть и неплохие, но никак не шедевры

и не хиты. А вот зато **The Elder Scrolls 4: Oblivion** и **Gothic 3** — две реальных бомбы, и какую ни выбери — вторая тут же включит счетчик недовольных фанатов, которые, в свою очередь, поставят на счетчик редакцию.

Но чу! Слышите цокот копыт? Это не победитель топ-10 лучших питомцев, это приближается наш сегодняшний герой, а точнее — «**Герои меча и магии 5**»! Почему? Все очень просто. После провальной четвертой части от «Героев» уже не знали, чего и ждать. А дождались — великолепной игры, которая сумела вытащить зачахшую было серию на вершины хит-парадов и еще раз доказать всему миру: сделано в России — значит, сделано отлично!

(Рецензия на игру — в №7 за 2006).

ЛУЧШАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *The Chronicles of Narnia (по одноименным книге и фильму), Peter Jackson's King Kong (по одноименному кинофильму), «Властелин Колец: Битва за Средиземье 2» (по одноименным книге и фильму), Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (по рассказам Г. Лавкрафта), Star Wars: Empire at War (по кинофильмам «Звездные войны»), Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow (по кинофильмам «Пираты Карибского моря»), «Дневной дозор» (по одноименному кинофильму), «Завтра война» (по одноименной трилогии А. Зорича), «Волкодав: Месть Серого Пса» (по кинофильму «Волкодав из рода Серых Псов»), Warhammer: Mark of Chaos (по одноименному настольному варгейму)*

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

В 2005 в списке номинантов на эту категорию была только одна российская игра. В 2006 мы можем отметить уже как минимум три. Если тенденция будет продолжаться, то к 2010 российский игрострой будет потчевать нас проектами разной степени перевариваемости почти по каждому выходящему фильму или книге.

Традиционно большинство игр «по мотивам» привносят в игровой процесс столько своих собственных «мотивов», что за ними с трудом узнается первоисточник. Впрочем, фанаты писателей, фильмов, миров и вселенных обычно играют в такие «тоже игры» хотя бы уже потому, что они — фанаты, и этим все сказано. Впрочем, не будем столь суровы: иной раз игра «по мотивам» не означает однозначного диагноза «доктор сказал — в морг, значит в морг». Скажем, «**Завтра война**» — хороший пример того, как можно и нужно делать такие игры. Или, например, **Peter Jackson's King Kong**: игра хоть и катится по сюжету фильма, не предлагая никаких неожиданных поворотов, но зато играется запоем.

Ну а самого трепетного восхищения до дрожи в коленках и колик в желудке заслуживает, конечно, **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Если вы в качестве развлечения обожаете читать Лавкрафта ночью, в пустой квартире и при свете одинокой свечи — попробуйте в тех же условиях поиграть в эту игру. Эффект вас отнюдь не разочарует.

(Рецензия на игру — в №7 за 2006).

ИГРА ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *The Elder Scrolls 4: Oblivion, Heroes of Might and Magic 5, Neverwinter Nights 2, Gothic 3, Peter Jackson's King Kong, Lara Croft Tomb Raider: Legend, Broken Sword: The Angel of Death, Dark Messiah of Might and Magic*

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Суровая правда жизни заключается в том, что в прошлом году реально не было игры, которая могла бы претендовать на сей почетный титул без единой ремарки. Иногда складывается ощущение, что разработчики в момент отправки игры «на золото» путают версии, и в печать уходят всяческие «альфы», «беты» и прочие рабочие материалы, а не конечный продукт. Иногда игра хороша, но нет в ней ни единой изюминки. Бывает, что все на месте, но картинка, как на грех, такая, что можно нечаянно испугаться там, где разработчик ничего подобного и не планировал.

Аккуратно сложив все плюсы и минусы самых значимых игр 2006 года, мы вывели чисто арифметический результат, который здесь и объявляем: «Игрой года» по версии «Мира фантастики» становится **The Elder Scrolls 4: Oblivion!** А пока фанаты игры кричат ура и в воздух чепчики бросают, скажем огорченным поклонникам **Gothic 3**: «Готика» проиграла совсем немного. Буквально сотые доли процента.

(Рецензия на игру — в №6 за 2006).

ИТОГИ 2003 ГОДА

- **ИГРА ГОДА:** STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ИТОГИ 2004 ГОДА

- **Лучшая фэнтези-игра:** Vampire: The Masquerade — Bloodlines
- **Лучшая научно-фантастическая игра:** «Космические рейнджеры 2»
- **Лучшее продолжение:** Doom 3
- **Лучшая компьютерная экранизация:** Warhammer 40000: Dawn of War
- **ИГРА ГОДА:** VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES

ИТОГИ 2005 ГОДА

- **Лучшая фэнтези-игра:** Fable: The Lost Chapters
- **Лучшая фантастическая игра:** F.E.A.R.
- **Лучшее продолжение:** Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
- **Лучшая компьютерная экранизация:** The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- **ИГРА ГОДА:** FABLE: THE LOST CHAPTERS

ГЕРОИ И СОБЫТИЯ 2006

ЛУЧШИЙ ХУДОЖНИК

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *Анри, работа над проектом Disciples 3; Павел Борозенец, обложки книг Елизаветы Дворецкой; Евгений Деко, обложки книг Александра Зорича; Илья Комаров, иллюстрации для коллекционной карточной игры «Берсерк»*

ИЛЬЯ КОМАРОВ

Илья Комаров — один из немногих художников-»многостаночников» в отечественной фантастической индустрии. Он не ограничивает себя рамками одного прикладного жанра, а работает во всех возможных областях: создает обложки для книг и иллюстрации для настолок, разрабатывает дизайн наружной рекламы и компьютерных игр, рисует обложки журналов... Уже только по совокупности этой работы художнику можно выдать премию «за вклад» в фантастическую живопись.

Однако не только поэтому мы считаем Илью Комарова лучшим художником ушедшего года. В плотном графике работы мастер находит время, чтобы «двигать» вперед отечественную фантиллюстрацию. Он общается с начинающими авторами на форуме wetpaint.ru, выкладывает в своем интернет-дневнике картины и наброски, созданные «для души».

Илья Комаров — профессиональный художник со специальным образованием, но только упорный труд позволил ему приобрести всероссийскую известность. И пусть картина Комарова «Победа!», которую мы воспроизводим на этой странице, станет символом не только сегодняшней награды, но и всей творческой карьеры художника.

(Интервью Ильи Комарова — в №9 за 2006).

САМЫЙ ВЕСЕЛЫЙ ПРОЕКТ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»; «Очень страшное кино 4»; Lego Star Wars 2; Дмитрий Пучков* **«Братва и кольцо»**

ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО 4

Записывайте рецепт успеха: негры-гомосексуалисты, тупые блондинки, марсианские ай-поды вместо триподов, японские призраки, девушка-боксер и самоубийство при помощи «Виагры», принятой по ошибке вместо снотворного. А теперь, внимание, два секретных ингредиента, без которых у вас получится всего лишь очередная кинопародия: 1) писькa, 2) какашки! Замешайте все это на жутком цинизме, добавьте полное презрение к политкорректности и человеколюбию, уберите все святое, посыпьте сверху сорока пятью миллионами долларов — и можете подавать к столу!

В средние века за подобное сжигали на костре. Сегодня мы даем этому фильму звание самого веселого проекта 2006 года. В нем пародируются такие фильмы, как «Война миров», «Пила 1—2», «Таинственный лес», «Проклятие», «Малышка на миллион» и «Горбатая гора». Выход пятой части «Очень страшного кино» запланирован на 2008 год, и это неудивительно, ведь режиссеру Дэвиду Цукеру нужно время, чтобы как следует подготовиться и переплюнуть четвертую серию.

Если чередование ярких цветов в некоторых сериях «Покемонов» вызывало у детей эпилептические припадки, то после «Очень страшного кино 4» вам потребуется пластическая операция, чтобы убрать улыбку с лица, а в особо тяжелых случаях — визит к гастроэнтерологу и диагноз «надрыв живота». Ни в коем случае не смотрите этот фильм дома. Что подумают о вас соседи, когда услышат за стеной дикое ржание — как будто табун лошадей заблудился на конопляном поле, — судорожный стук ваших ног по полу и жалобные крики: «Ой, больше не могу!»?

САМЫЙ СТРАШНЫЙ ПРОЕКТ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Сайлент Хилл»; Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth; Стивен Кинг* **«Мобильник»**; *Энн Райс* **«Скрипка»**

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн, уважаемые! Звезды заняли благоприятное положение. Слышите? Из-под земли доносится глухой звук барабанов. Самое время сменить диету. Откажитесь от морепродуктов, скажите «нет!» соленым щупальцам кальмаров. Переходите на валерьянку с валидолом, ведь в продаже появилась игра «Зов Ктулху: Темные закоулки Земли» — самый страшный фантастический проект 2006 года.

Пппростите за очепятки, но нам действительно очень страшно. Вы, конечно же, хотите узнать всю правду о сюжете этой игры... Раскрыть секреты чудовищного культа Ктулху, услышать рассказы о злодействах, совершающихся посреди гнилых болот Луизианы. Мы можем удовлетворить ваше любопытство, но тогда нам придется вас убить.

Ограничимся лишь следующим: игроку предстоит влезть в шкуру детектива Джека Уолтерса (милейшей личности, страдающей от амнезии и шизофрении), прибывшего в город Инсмут, чтобы расследовать исчезновение магазинного продавца. Местные жители совершенно не рады вашему приезду, а вскоре события принимают и вовсе дурной оборот.

Вот несколько советов, одинаково полезных как в игровой, так и в реальной жизни. Прежде всего, следите за дыханием и сердцебиением. Они заменяют вам счетчик жизни. Берегите здоровье, особенно психическое. Ваш персонаж может сойти с ума и начать галлюцинировать даже от звука падающих капель. А представьте, что можно ожидать его при встрече с Дагоном?

САМЫЙ СТИЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

ПРЕТЕНДЕНТЫ: *«Сайлент Хилл»; «V значит «Вендетта»; Терри Пратчетт «Последний герой»*

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ *Последний герой*

Крупный формат, плотная бумага, цветные иллюстрации на каждой странице, схемы, чертежи... Что перед нами? Познавательная энциклопедия в духе «Что есть что»? Делюкс-переиздание сказок Александра Сергеевича Пушкина? Книга правил популярной настольной ролевой игры? Нет, нет и еще раз нет. Это — самая настоящая фантастика, во всех смыслах слова.

Всемирно признанный мэтр юмористического фэнтези Терри Пратчетт, один из лучших его иллюстраторов Пол Кидби и издательство «Эксмо» сделали нам настоящий подарок. Откровенно говоря, «Последний герой» вполне мог занять верхние строчки в доброй трети всех наших номинаций, но мы решили, что самое главное в этой книге — безупречно выдержанный стиль. Чего стоят, например, замысловатые чертежи величайшего изобретателя Плоского мира — Леонарда Щеботанского. А громадные картины на разворот с последующим контурным чертежом и подписями, что на них изображено? Это не говоря о самом тексте, о котором, в сущности, можно сказать одно: Пратчетт, Пратчетт и еще раз Пратчетт.

«Последний герой» пронизан юмором настолько же плотно, насколько «Сайлент Хилл» заполнен ощущением безотчетного ужаса. Эти непохожие произведения оказались сегодня в одной и той же номинации — но если «Сайлент Хилл» откровенно противопоказан людям со слабой психикой и больным сердцем, то «Последнего героя» мы можем рекомендовать всем и каждому.

ОРУЖИЕ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **кинжалы V** *(«V значит «Вендетта»)*; **лезвия Росомахи** *(«Люди Икс: Последняя битва»)*; **меч Саши** *(«Меченосец»)*; **пистолеты Селины** *(«Другой мир 2: Эволюция»)*; **шарик Егора** *(«Дневной дозор»)*

ШАРИК ЕГОРА

Настала пора наградить «первый фильм года» — широко разрекламированный «Дневной дозор». Одной из самых впечатляющих сцен фильма было разрушение ночной Москвы. Гигантский город превратился в руины из-за обычного шарика на резинке (оболочка игрушки сделана из фольги от сырка «Друж-

ба», что хорошо видно в момент ее разрыва), брошенным Великим магом Егором в волшебницу Светлану.

Этот мощный артефакт, по всей видимости, принадлежал главе Дневного дозора, так как именно Завулон вручил шарик Егору с предложением «поиграть». Мальчик не заставил себя упрашивать. Ревнуя отца к Светлане, он использовал против нее эту странную разновидность йо-йо, возможно, даже не подозревая о последствиях своих действий.

Если прочитать название этой игрушки наоборот, то можно получить примерное представление о том, что произошло дальше. В полете шарик внезапно раскрылся. Фольговая обертка налипла на лицо Светлане и ослепила ее, а игрушка стала активно дробиться на свои мелкие копии, легко пробивающие стены домов. В городе закрутилась такая карусель (причем и в буквальном смысле тоже), что потребовалось применение еще более мощного артефакта — Мела Судьбы — чтобы вернуть все на круги своя.

Слово «йо-йо» имеет филиппинское происхождение и означает нечто вроде «вернись-вернись». Есть предположение, что изначально йо-йо было оружием. Филиппинцы использовали камень, привязанный к длинной веревке, для охоты на животных — его можно было метнуть и быстро вернуть назад в руку.

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **грузовик «Горсвета»** *(«Дневной дозор»)*; **корабль «Везучий хитрец»** *(«Смывайся»)*; **космический шаттл** *(«Возвращение Супермена»)*; **«Летучий Голландец»** *(«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»)*; **«Ласточка»** *(Алексей Пехов «Темный охотник»)*; **Макквин** *(«Тачки»)*; **машина времени** *(«Азирис Нуна»)*; **мост «Золотые ворота»** *(Люди Икс: Последняя битва»)*

ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

Эй, Джек Воробей! Ты слишком долго плавал! Мы тебя успели разлюбить. Нам теперь морской по нраву дьявол. В сегодняшних «Итогах» будет он царить! Повесь врага на рею, пускай он там висит... Уродливый «Голландец». Летит, летит, летит!

Сегодня многие считают, что дьявол путешествует по морю на американских авианосцах и откликается на слово из трех букв (вторая — «у»). Однако в эпоху пиратства он был гораздо скромнее. Обычные суда ему бы, конечно же, не подошли. Поэтому «Летучий Голландец» — это нечто большее, чем просто корабль.

Во-первых, «кораблем» его можно назвать лишь с большой натяжкой. «Голландец» одинаково эффективно передвигается как по воде, так и под ней. Дизайнерам Уолта Диснея явно осточертело рисовать милых зверьков и прекрасных принцев, поэтому с «Голландцем» они оторвались по полной: форштевень в форме зубастых челюстей, орудийные порты — перекошенные лица, рваные черные паруса и уродливые фигуры на корме. Не исключено, что значительную часть корпуса корабля составляют его матросы — вспомните фигуру, вросшую в стену каюты.

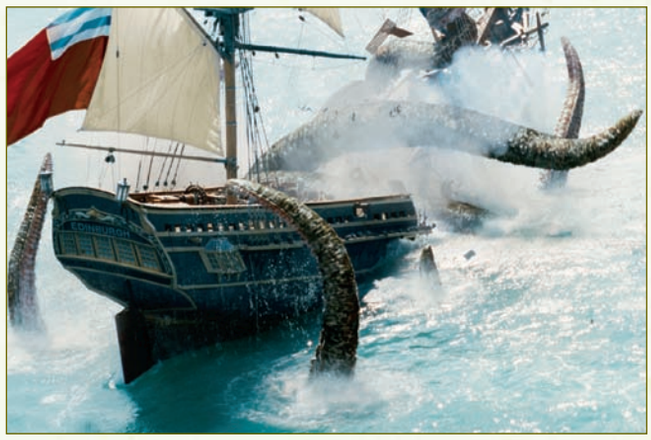
«Летучий Голландец» — не самый быстрый на свете корабль, но, определенно, самый смертоносный. Если носовых многоствольных пушек недостаточно, в дело вступает огромная механическая колотушка, вызывающая Кракена (о нем — чуть позднее). На борту имеются определенные культурные удобства — каюты для азартных игр и концертный зал с готическим органом.

На звание «лучшего транспортного средства-2006» хорошо подошла бы «Черная Жемчужина», но после встречи с Кракеном она находится, мягко говоря, в плачевном состоянии (хотя кто знает, может быть, в третьей части герои смогут поднять ее со дна?). Учитывая это, самым необычным и запоминающимся средством передвижения в фантастике и фэнтези 2006 года становится «Летучий Голландец».

МОНСТР ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **гарпия Геллера** *(Ник Перумов «Война мага. Эндшпиль»)*; **Каяко** *(«Проклятие 2»)*; **Кракен** *(«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»)*; **мобилопсихи** *(Стивен Кинг, «Мобильник»)*; **Пирамидоголовый** *(«Сайлент Хилл»)*; **Феникс** *(Люди Икс: Последняя битва)*

КРАКЕН



Караул! Обокрали! Джордж Лукас стал жертвой талантливого плагиата. Помните сарлакка из шестого эпизода «Звездных войн» — то самое песчаное чудовище, в пасть которого Джабба приказал бросить Люка, Хана и Чубакку? Кракен из вторых «Пиратов» — тот же сарлакк, только не сухопутный, а водоплавающий.

Длинные щупальца, воронкообразная пасть, сплошь усеянная зубами, медленная пищеварительная система (если судить по шляпе Джека, проглоченной и выплюнутой через немалое время)... Однако на этом дежа-вю заканчивается. Лукасу не о чем беспокоиться. Диснеевский Кракен похож на его сарлакка примерно так же, как Джек Воробей — на Люка Скайуокера.

Кракен охотится за людьми, носящими на руке черную метку, либо просыпается от звука удара специального механического поршня на борту «Летучего Голландца» и атакует ближайший вражеский корабль. Его стратегия весьма однообразна, но зрелищна: судно опутывается щупальцами и останавливается. Если оно невелико, то монстр моментально утаскивает его под воду. Крупные корабли подвергаются предварительной «обработке» щупальцами. Матросы по одному стаскиваются за борт, мачты и корпус ломаются, и в морском фольклоре появляется еще одна страшная история.

Анализируя бой Кракена с «Черной Жемчужиной», можно предположить, что запас щупалец у твари бесконечен. Если Дэйви Джонс использует зверюгу, чтобы пополнить свой экипаж мертвецами, то оптимизм колдуньи в финале «Сундука мертвеца» вполне объясним. Джек Воробей мог быть проглочен Кракеном и доставлен на борт «Летучего Голландца», чтобы расплатиться за «Черную Жемчужину» столетней службой Дэйви Джонсу.

Эту теорию мы сможем проверить через четыре месяца, когда на экраны выйдет финал «Пиратов», а пока что — поприветствуем Кракена! Компьютерный кошмар Жака Ива Кусто становится лучшим монстром-2006 по версии «Мира фантастики».

ЗЛОДЕЙ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Алесса** *(«Сайлент Хилл»)*; **Видаль** *(«Лабиринт Фавна»)*; **Дагон** *(The Elder Scrolls 4: Oblivion)*; **Дэйви Джонс** *(«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»)*; **Дэмьен Торн** *(«Омен»)*; **Жан-Батист Гриньй** *(«Парфюмер: история одного убийцы»)*; **Завулон** *(«Дневной дозор»)*; **Лекс Лютор** *(«Возвращение Супермена»)*; **Магнето** *(«Люди Икс: Последняя битва»)*; **Маркус** *(«Другой мир 2: Эволюция»)*; **Учитель** *(«Код да Винчи»)*

ДЭЙВИ ДЖОНС

«Пираты Карибского моря 2» — зрелищная приключенческая комедия. Львиная доля зрелищности и приключений, как мы уже выяснили, была позаимствована у «Звездных войн». Осталось разобраться с тем, откуда растут ноги у комедийной составляющей.

А растут они, вы не поверите, прямо из головы. Головоногий капитан «Летучего Голландца» — вылитый доктор Зойдберг из «Футурамы». С виду Дэйви Джонс напоминает ходячую витрину японского ресторана. Спереди — щупальца, заменяющие собой косматую пиратскую бороду. Сзади — чернильный мешок осьминога, не имеющий никаких практических функций. На левой щеке — клапан, из которого капитан может элегантно выпускать табачный дым. Вместо левой руки и правой ноги — клешни краба (в последнем случае создается эффект деревянного протеза, типичного для образа пирата). Указательный палец правой руки трансформируется в ловкое длинное щупальце.

Своей многоногой «бородой» Джонс может играть на органе, придерживать шляпу и прятать в ней ключ от заветного сундука, где лежит его живое сердце. По аналогии с яйцом Кощея, оно — единственное средство уничтожить бессмертного морского дьявола. У Дэйви Джонса есть как минимум одна суперспособность и одна слабость: он умеет телепортироваться с корабля на корабль, но может сойти на землю лишь один раз в десять лет.

Среди всех фантастических мерзавцев 2006 года Дэйви Джонс — самый оригинальный и фактурный злодей. Морской дьявол, страдающий от несчастной любви, — бесспорный лидер нашего рейтинга.

ГЕРОЙ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: **Супермен** *(«Возвращение Супермена»)*; **Джек Воробей** *(«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»)*; **Фесс** *(Ник Перумов «Война мага»)*; **Бартимеус** *(Питер Страуд «Врата Птолемея»)*

ФЕСС

Говорят, образ Фесса (он же — Кэр Лаэда, Неясыть, Некромант) Ник Перумов взял из детской народной сказки про Колобка. Сами посудите: от тетушки ушел, от Архимага ушел, от Императора ушел, от Инквизиции ушел... Впрочем, финал «Колобка» явно не нравился Николаю Даниловичу, поэтому Фесса в конце пути ждала никакая вовсе не лиса (хотя Западная Тьма имела все шансы), а совершенно другая судьба.

Точно так же, как в 2005 завершилась история Дарт Вейдера, в прошлом году была рассказана до конца повесть жизни неподражаемого Кэра Лаэды. Последние тома «Войны мага» получили высокие оценки от «Мира фантастики», но одно Перумову мы вряд ли сможем простить: Фесса больше не будет. Бывший боевой маг-недоучка, бывший боец Серой Лиги, бывший Хранитель Мечей наконец-то раскрылся полностью (помните боевую ипостась Неясыти из «Конца игры») и отправился в почетную отставку — занял заслуженное место в пантеоне сверхъестественных сущностей Упорядоченного. Пусть книги о перумовской мультивселенной будут появляться и дальше — история Фесса завершена. За долгие годы мы успели всерьез полюбить Некроманта за независимость, проницательный ум, стремление всегда идти своим путем и вытекающее из всего этого одиночество.

Кэр Лаэда! Вы не одиноки: сотни тысяч людей следили за вашими приключениями — и наверняка будут снова следить за ними. Не только в России — «Хранитель мечей» начал выходить в Болгарии и Швеции. Это ли не настоящее признание?

ГЕРОИНЯ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ: Бладрейн *(«Бладрейн»)*; **Вайолет** *(«Ультрафиолет»)*; **Лара Крофт** *(Lara Croft: Legends)*; **Роза да Сильва** *(«Сайлент Хилл»)*; **Селина Кайл** *(«Другой мир 2: Эволюция»)*; **Софи** *(«Код да Винчи»)*; **Элизабет Суон** *(«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца»)*

РОЗА ДА СИЛЬВА

Выбрать героиню года было нелегко. Очевидные лидеры отсутствуют, а имена подавляющего большинства претенденток забудутся всего через несколько лет. Судите сами: Бладрейн можно описать двумя демоническими словами «Уве Болл»; Вайолет — настоящая Марианская впадина в карьере Милы Йовович; Лара Крофт — нарисованная грудь; Селина Кайл — затянутый в черную кожу зад (обе — идеал для одиноких неудачников); Софи — плод кощунственной любви Христа и Марии Магдалены; а Элизабет Стоун — одичавшая аристократка, личная жизнь которой постоянно идет вразнос.

На этом фоне очень выгодно смотрится Роза да Сильва (Рада Митчелл). Эту роль мечтали заполучить Мила Йовович и Мэг Райан, однако Митчелл переиграла их всех. Существует специальная актерская школа крика. Героини фильмов ужасов должны уметь орать, причем делать это натурально, чтобы зритель сразу же прятал голову в ведро с попкорном и забивался под стул.

В большинстве случаев актрисы изображают страх, до предела выпучивая глаза и яростно визжа на пятой октаве (Милу Йовович в таких сценах попросту мелко трясет). Однако Рада Митчелл смогла сыграть мать, разыскивающую своего ребенка в городе чудовищ, не просто правдоподобно, а, без всякого преувеличения, гениально. «Верю!» — крикнул бы Станиславский. «Браво!» — говорим мы. Роза да Сильва — образцовая героиня настоящего фильма ужасов и лучший женский персонаж в фантастике 2006 года.

ИТОГИ 2005 ГОДА

- **Лучший художник:** Владимир Бондарь
- **Самый веселый проект:** «Разборки в стиле кунг-фу»
- **Самый стильный проект:** «Город грехов»
- **Оружие года:** «шкатулка Айши» (роман Кирилла Бенедиктова «Путь шута»)
- **Транспортное средство года**: бэтмобиль («Бэтмен: Начало»)
- **Монстр года:** Кинг Конг
- **Злодей года:** Дарт Вейдер («Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов»)
- **Герой года:** Гарри Поттер
- **Героиня года:** Падме Амидала («Звездные войны: Эпизод 3 — Месть ситхов»)
- **СОБЫТИЕ ГОДА: ОКОНЧАНИЕ ЭПОПЕИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»**

СОБЫТИЕ ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- **Издание новеллизаций компьютерных игр в России (Starcraft, Warcraft, «Герои Уничтоженных Империй»)**
- **Окончание кинотрилогии «Люди Икс»**
- **Окончание цикла Ника Перумова «Хранитель мечей»**
- **Появление нового поколения игровых устройств (PlayStation 3, Nintendo Wii)**
- **Публикация книги «Подземелья и Драконы: руководство для игрока»**
- **Экранизации отечественной фантастики («Дневной дозор», «Азирис Нуна», «Гадкие лебеди»)**

ПОЯВЛЕНИЕ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ИГРОВЫХ УСТРОЙСТВ

В ноябре и декабре 2006 года на прилавках магазинов появились «убийцы» Xbox 360 — две новые игровые консоли седьмого поколения от компаний Sony и Nintendo.

PS3 может похвастаться жестким диском объемом от 20 до 60 гигабайт, модулем Wi-Fi, Bluetooth, мультиформатным кардридером, четырьмя портами USB 2.0, процессором в 3,2 мегагерц, соответствующей ему видеокартой NVIDIA G70, обеспечивающей видео высокого разрешения (1080 вертикальных линий при прогрессивной развертке и 60 кадрах в секунду), и звуком Dolby TrueHD 7.1. Начальная стоимость различных комплектаций приставки колеблется в пределах от 500 до 700 долларов.

Менее прогрессивная Wii (произносится, как «уи», то есть we — мы, игроки) продается заметно лучше конкурента. Она оснащена двумя дисководами (что обеспечивает совместимость со старыми играми от Nintendo), двумя USB-портами и слотом для SD-карты. Процессор и видеокарта Wii заметно слабее, чем у PS3, однако приставка от Nintendo лучше приспособлена для работы в сети Интернет (через модуль Wi-Fi либо адаптер USB-Ethernet), и предлагает игрокам «изюминку» — уникальный беспроводной Bluetooth-пульт с датчиком движения, позволяющий контролировать игровой мир обычными движениями руки. Стоимость Wii — около 300 долларов.

Появление PS3 и Wii означает конец монополии Microsoft Xbox 360 на рынке консолей седьмого поколения и начало абсолютно новой эры приставочных игр. PS3 делает акцент на передовые технологии (мощнейший процессор, видео высокой четкости и привод Blu-ray). Nintendo предлагает более дешевый вариант, оснащенный инновационной системой контроля. Начинается война не на жизнь, а на смерть. Война, от которой мы, игроки, только выиграем.

Дмитрий Тихомиров

МИР ДЛЯ БЕРСЕРКА

ЛААР

В битве лишь радость,
К дьяволу уют!
Скальды в балладах
Подвиг воспоют!

Гимн «Берсерка»

Открыв этот номер «Мира фантастики», вы наверняка нашли карту «Странствующий рыцарь». Что это такое? Для чего она нужна? Постоянным читателям нашего журнала не надо рассказывать о первой отечественной фэнтезийной ККИ — «Берсерке». Но сегодня мы дарим вам не только эксклюзивную карту для этой игры. Вселенная «Берсерка» долгое время оставалась в тени ККИ, судить о ней любители фантастики могли лишь по художественному тексту на картах да скупым отрывкам в правилах. Сегодня мы расставляем все точки над «i» в мире Лаара и приоткрываем некоторые секреты этой земли, истерзанной непрестанными битвами и Катаклизмом.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Лаар*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *2003 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Компания «Мир Фэнтези» (при участии Ника Перумова)*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Коллекционная карточная игра «Берсерк»*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Межавторский цикл рассказов, онлайновая ККИ, графика, музыка*

На протяжении долгого времени коллекционные карточные игры оставались в России уделом немногих посвященных. Это заморское развлечение было не слишком-то распространено среди отечественных любителей фантастики. И вместе с тем было очевидно, что идея ККИ имеет огромное будущее, и для ее популяризации не хватает лишь качественного русскоязычного воплощения.

Лед тронулся летом 2003 года, когда на свет появился «Берсерк». Первая отечественная ККИ сходу завоевала множество поклонников. Одной из причин такого успеха, помимо оригинальной концепции и захватывающего игрового процесса, был и весьма своеобразный фэнтезийный мир — Лаар.

В октябре прошлого года увидел свет уже девятый выпуск «Берсерка» — или сет, как их принято называть. Каждое новое расширение ККИ оказывает такое же влияние на развитие игрового мира, как и выход очередного романа в рамках какого-нибудь популярного литературного сериала. Помимо новых поворотов сюжета и судьбы ключевых персонажей, открываются и неизвестные ранее детали прошлого Лаара, позволяющие игроку шаг за шагом приближаться к разгадке секретов этого мира.

Большой «Бара-Бум»

Мир Лаара был прекрасен. Мир, где некогда голубые океаны лениво играли прибоем и глаз радовался зелени бескрайних девственных лесов. Этот мир знал магию, однако она занимала весьма скромное место: ни один волшебник не смог бы, к примеру, испепелить неприятельское войско или залить колдовским пламенем целый город. Чародеи предсказывали погоду, вызывали небольшие дожди, отгоняли суховеи, лечили скотину и выполняли сотни других, столь же обычных и повседневных дел.

Конечно, Лаар никогда не был райским местечком: случались в нем и войны, и бедствия. Так же, как и в любом другом мире, здесь с переменным успехом уживались добро и зло, белое и черное, люди и прочие народности. Так было. До Катаклизма.

На Лааре, как и везде, были сильные и были слабые. И слабые, как водится, завидовали сильным. В южных трясинах Исхара жило малочисленное, вымирающее племя людей-унгаров. Некогда им принадлежали обширные просторы плодородных равнин, но мало-помалу Древние Расы вытеснили род унгаров прочь с обжитых мест и прадедовских пепелищ. С каждым годом племя убывало в числе, совсем скоро унгарам предстояло и вовсе исчезнуть. Однако судьба распорядилась по-иному.

Такой стала родина величайшего чародея Лаара после устроенного им Катаклизма.

В забытом богами уголке Лаара среди нищеты и бедствий родился мальчик по имени Архааль, которому суждено было стать величайшим чародеем. Неведомо, как и почему он обрел свой дар, однако говорили, будто он способен зажигать и гасить звезды. Мальчик стал последней надеждой исчезающего рода — надеждой на месть и возрождение. Унгары вырвались из своих болот. Юный Архааль вел малочисленное войско от победы к победе, но всякий раз ему приходилось зачерпывать все глубже и глубже из колодца магических сил, и предвещавшие беду грозные знаменья становились все отчетливее. Против унгаров выступили другие колдуны, они собрали лучших из лучших, и Архааль, торопясь покончить с врагами одним ударом, переоценил себя. Он открыл врата чудовищным силам, ворвавшимся в Лаар и навсегда изменившим облик мира.

Случился Катаклизм. Солнце Лаара ослепительно вспыхнуло и померкло, обратившись в тусклую алую звезду. С небес хлынули огненные ливни, океаны вскипели и пустыни покрылись коркой, словно из гладкого стекла. Погибли мириады, вся северная часть Лаара погрузилась в вечную тьму, где могли выжить лишь самые жуткие монстры.

Вот такие малоприятные существа обосновались на темной стороне Лаара после Катаклизма.

Катаклизм вызвал к жизни множество чудовищ. Рожденные огнем и смертью, они не знали других желаний, кроме как убивать. Многие люди — и нелюди, впрочем, тоже — стали подобны чудовищам. Однако поток магии, пролившийся на несчастный Лаар, принес не одни только бедствия. Доступная колдунам и чародеям магия стала куда сильнее, зато теперь она зависела от рунных кристаллов, родившихся в пламени падавших с небес огненных дождей. Только благодаря этим артефактам маги могли творить сильные заклятия, например, поднимать воду из самых глубин земли, оставшихся не затронутыми Катаклизмом. Понятно, что среди немногих переживших апокалипсис из-за драгоценных кристаллов вспыхнули истребительные войны.

Вот только эпоха масштабных сражений и больших армий осталась в прошлом. Наступило время одиночек-магов, которые странствовали по Лаару, добывая рунные кристаллы, позволявшие, помимо всего прочего, подчинять разнообразных существ и чудовищ. Поединки волшебников стали схватками между отрядами зачарованных ими созданий. Многие маги склонились ко злу, стремясь любой ценой завладеть как можно большим числом кристаллов. Им нет дела до участи Лаара, они хотят лишь властвовать, и во имя этого готовы уничтожить любого, кто встанет на их пути. Одиноким и слабым не выжить в раздираемом магическими схватками мире.

Карты мира

Сеты, или расширения в ККИ «Берсерк» разделяются на «большие» и «малые» (доп-сеты). Каждый «большой» сет открывает новую главу в летописи Лаара. К 2007 году вышло 9 сетов «Берсерка», сгруппированных в 4 основных цикла:

- **«Война Стихий»** (2003);
- «Эквилибриум» (2004);
- **«Нашествие Тьмы»** (2004);
- «Рождение Героев» (2005);
- **«Воля Храма»** (2005);
- «Когти Хаоса» (2006);
- «Час Чудовищ» (2006);
- **«Молот Времени»** (2006).

Белегос. Чем больше кристаллов собрал город, деревня или род, — тем больше удается добыть воды, тем гуще зеленеют поля и обильнее плодится скот.

КРИСТАЛЛЫ В ИГРЕ

Рунные кристаллы — основной ресурс в ККИ «Берсерк». В ходе партии игрок примеряет на себя роль колдуна-одиночки, имеющего в своем распоряжении ограниченное число кристаллов. Тратя их с умом, унгар старается набрать наиболее сильный отряд, который превзошел бы по мощи воинство противника.

Чем сильнее и могущественнее подчиняемое существо, тем больше кристаллов требуется, чтобы взять над ним контроль. Играет роль и качество «рунной валюты»: рядовых монстров можно зачаровать и серебряными кристаллами, а вот элитных — только золотыми.

Обитающие в цитадели Ригорн демоны зачастую предпочитают действовать руками человеческих союзников, ведь многие маги охотно меняют душу на предлагаемое ими покровительство.

Время собирать камни?

Конец света так и не настал, но как себя чувствовали те, кто пережил его в своих сердцах? Поэты в таких случаях говорят, что они родились заново. Катаклизм стал переломным моментом в сознании людей, разделившим все события на «до» него и «после». Пришла новая эпоха...

И первые события этой эпохи нельзя назвать очень приятными. Следующие несколько лет после Катаклизма вошли в историю как Война Стихий. Почти весь Лаар стал полем битвы, где схлестнулись представители многих рас и народов. Смута и междоусобица на несколько лет охватили некогда крепкие степные государства людей Туллен и Аккению. В землях Йордлингов, суровых обитателей гор, граничащих с темной стороной Лаара, разразился страшнейший голод, вынудивший северян совершать набеги на всех, у кого было чем поживиться. Эльфы, а затем и гномы, некогда жившие в гармонии с остальными расами, закрыли свои границы и грозились уничтожить любого, кто попытается проникнуть на их территорию, будь то нечисть или человек. Даже в болотах не обошлось без кровопролития: тролли, посчитавшие, что настало время Последней Охоты, стали причиной войны, в которую было вовлечено множество других народов, с легкостью вспомнивших старые обиды. Но все эти склоки оказались лишь фоном для другой, куда более значимой для Лаара войны — войны между унгарами, в одночасье обретшими силу и власть.

Тем не менее, мало-помалу ситуация стабилизировалась. На обломках степных царств возникло новое, несравненное по мощи королевство Тугард, сплоченное воедино железной рукой талантливого полководца Адрелиана. Поутихли междоусобицы и в других уголках Лаара.

К несчастью, примерно то же самое в это время происходило и за Халланскими горами, где обосновалась пришедшая с Катаклизмом Тьма. Никто не знал, что она собой представляет, и что на самом деле под этим громким именем скрывается не одна сила, а сразу несколько. Демоны появились в Лааре сразу после Катаклизма, но по каким-то им одним известным причинам долгое время бездействовали, оставаясь в своем капище — Ригорне. Маги Соултрада, или Черный Ковен, объединяют сильнейших адептов некромантии, изгнанных из Ордена Тоа-Дан еще до Катаклизма. Воспользовавшись высвобожденной Архаалем мощью, чернокнижники смогли провести величайший магический опыт за всю историю некромантии. Так появился Легион Смерти — орды восставших неупокоенных и бестелесных духов.

Тьма копила силы. По ночам жители северных провинций империи Тугарт все чаще наблюдали далекие зарева, а иногда до них доносился рокот гигантских боевых барабанов Легиона Смерти, сделанных, по слухам, из кожи драккархов.

А вскоре грянула война. В назначенный час Легион Смерти под предводительством Ышлока объединился с Черным ковеном. Огромное войско, ведомое Раэром, наполовину человеком, наполовину нежитью, было разделено на три части. Две меньших армии должны были обрушиться на эльфов и гномов, чтобы не дать им объединиться с людьми, которые и стали главной целью нашествия. Оставшиеся орды нежити перешли Халланские горы и обрушились на границы Тугарда.

Адрелиан. Новый король — один из тех, от кого напрямую зависит возрождение Лаара

Храм Вольных объединяет под своими знаменами самых опытных и свободолюбивых воителей Лаара.

Властитель и полководец Адрелиан понимал, что в одиночку людям не справиться с такой армией. Поэтому он решил пожертвовать малым, дабы сохранить целое. Выбрав лучших людей, Адрелиан отправил несколько тысяч воинов на подмогу гномам, остальные же силы бросил на то, чтобы сдерживать армию Тьмы по мере возможности. Вскоре пришла подмога от Храма Вольных — лучших воинов Лаара, прибыл даже отряд магов из башен Тоа-Дана, но и тогда людей было слишком мало, чтобы остановить ревущую лавину неживых тел.

Войска Легиона успели дойти почти до середины королевства и опустошить его, прежде чем подоспели гномы. Эльфы, которым не досталось людских подкреплений, так и не появились на поле брани. Объединившись с армией людей и ударив вместе с двух сторон, гномам удалось уничтожить армию Раэра в знаменитой Халланской битве. Но радости в этой победе было мало, ибо потери людей и гномов были ужасающи. Зато именно в этом сражении на передний план впервые вышел Хигарт, предводитель небольшого разведывательного отряда и ключевой персонаж всего лаарского эпоса.

Герой без галстука

На протяжении всех следующих расширений фигура Хигарта продолжает оставаться центральной. Именно этому, в общем-то, недалекому варвару с завидной регулярностью достаются миссии вселенской важности. О «геройской» судьбе Хигарта было известно еще до его рождения. Бродячий мудрец предсказал его матери, что она родит великого воина, чье имя будет греметь по всему Лаару. Поначалу никто не поверил в пророчество, — но, вопреки всем разговорам, Хигарт смог доказать, что он чего-то стоит. Пройдя знаменитую школу Храма Вольных, несколько лет он бродил по землям Туллена и Аккении, зарабатывая на жизнь воинским умением. А потом Судьба свела его со стариком по имени Арбак, после чего Хигарту больше не пришлось искать нуждающихся в его услугах, — дальнейшая судьба героя была отдана служению Церкви Сеггера, чьи интересы распространялись гораздо дальше религиозных проповедей.

Хигарт решителен, удачлив, любим женщинами и не обременен излишним интеллектом. Кроме того, с другими классическими героями фэнтези его роднит и неизменная готовность к подвигу.

Но не одним Хигартом жив мир «Берсерка». В следующих сетах игры авторы начнут приподнимать завесу тайны не только над будущим, но и над прошлым Лаара. Мы, наконец, узнаем, какая судьба ждала Архааля, что за артефакт хранится в башне Тул-Багар, найдет ли Хигарт Молот Времени и сумеет ли им воспользоваться... Многие из этих событий напрямую зависят от игроков, которые вносят свою лепту в развитие вселенной «Берсерка» на больших сюжетных турнирах, чей исход напрямую определяет результат того или иного сражения в мире игры. «Мир фантастики» будет держать вас в курсе событий — мы еще не раз вернемся на истерзанные войной земли Лаара.

Хигарт. Сможет ли этот неотесанный варвар стать спасителем Лаара?

Судьба книг

Одним из ключевых моментов в развитии молодого «Берсерка» стало сотрудничество с Ником Перумовым. Помощь известного писателя в создании легенды к игре во многом определила стартовый успех ККИ. Ник длительное время планировал написать повесть о мире Лаара, неоднократно говорил об этом в интервью и на встречах с читателями и даже присылал авторам игры первые наброски. Однако работа над масштабной сагой «Хранитель мечей» не позволила мэтру отвлекаться на сторонние проекты. Впрочем, сейчас самое эпическое русское фэнтези современности, наконец, закончено, так что — кто знает, может быть, перо знаменитого писателя еще вернется к Лаару. А тем временем многочисленные поклонники «Берсерка» создают свои рассказы по игре, с лучшими из которых вы можете познакомиться на сайте ***berserk.ru***.

Дмитрий Злотницкий

ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Новая рубрика

ИМПЕРИЯ ЛЮДЕЙ

Нет на свете государства свободнее нашего, которое, наслаждаясь либеральными политическими учреждениями, повинуется вместе с тем малейшему указанию власти.
Козьма Прутков

Журнал Мир Фантастики — Наша обложка

Журнал Мир Фантастики — Географическая карта на постере

Война. Уже наутро Император Карл Франц поведет доблестные полки в бой против прислужников Хаоса и разрушения. Будет среди них и барон Фридрих — это не первая его война и, благословит Сигмар, не последняя. Но пока его братья по орудию проводят последние часы в боевых приготовлениях или объятиях жен, наш славный рубака уединился в темной библиотеке и листает потертую книгу о величии державы, за которую ему снова предстоит убивать, а возможно, и умирать.

Не будем отвлекать Фридриха от благочестивого занятия, но заглянем через могучее плечо воина, и пусть строки написанного неизвестным монахом «Описания земель, героической истории и великих героев могучей Империи» унесут нас в путешествие по великой стране, управляемой доблестным и благородным Карлом Францем, да продлятся его годы вечно.

Символ эпохи людей

Когда-то, в незапамятные времена, Старый свет принадлежал нелюди. Но вот уже двадцать пять веков, по завету славного Сигмара, гордое знамя с грифоном несет надежду и уверенность всем людям от Великого западного океана до Края Мира. Сигмар основал могучее и стабильное государство, объединившее разрозненные прежде племена и мелкие страны людей для защиты от зеленокожих, рабов Хаоса и оживших мертвецов.

В мудрости своей Сигмар поручил заботу о стране и человечестве не одной династии, а всей высшей знати Империи, выбирающей нового правителя из своих рядов, когда предыдущий владыка навеки покидает подданных. Десятки Императоров занимали трон Сигмара с тех пор, как Великий оставил нас: одни стали гордостью людей и навеки вошли во все легенды, предания и учебники истории, имена других вычеркнуты из всех летописей и прокляты. Но одно оставалось неизменным: Империя росла, богатела и неуклонно разрасталась.

В те дни, когда на бумагу ложатся эти строки, наша славная Империя стала

ИМПЕРИЯ

- **Вселенная:** Warhammer Fantasy
- **Форма правления:** Выборная монархия
- **Государственное устройство:** Феодализм
- **Столица:** Альтдорф
- **Символ:** Грифон
- **Население:** Люди, гномы, халфлинги, вампиры, скавены
- **Основные религии:** Культ Сигмара, культ Ульриха

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

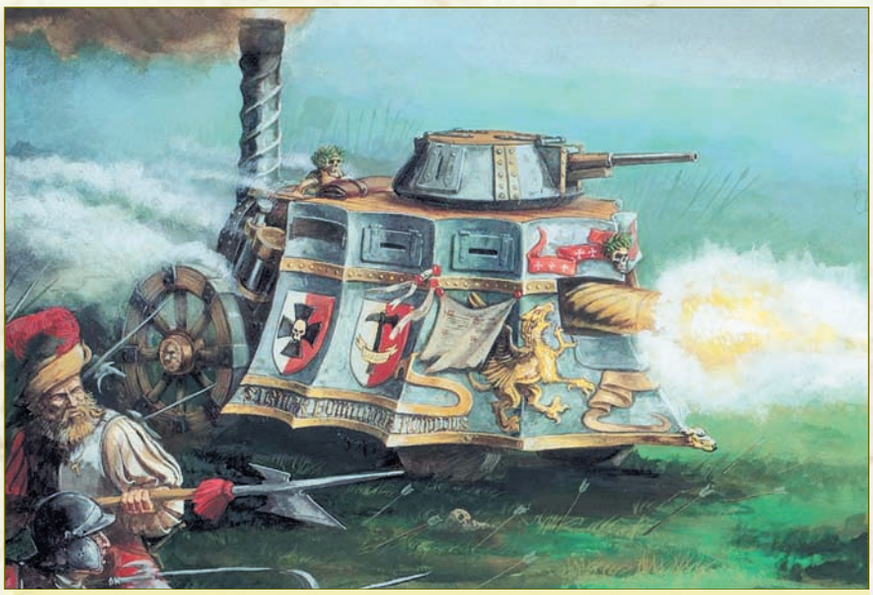
Империя и ее ближайшие соседи.

главной военной и торговой силой во всем Старом свете. Горы и леса, магия и наука, отчаянные рубаки и благочестивые священники — все отыщется в пределах нашей великой державы, олицетворяющей славу и величие рода человеческого.

Сердце Империи — ее столица город Альтдорф, занявший семь крупных островов на реке Рейк, основном торговом пути нашей страны. Днем и ночью сотни торговых кораблей снуют по Рейку, увеличивая благосостояние своих хозяев и Империи. Альтдорф — самый населенный город Старого света — по праву можно признать одним из его чудес. Здесь расположены готовящие волшебников восьми орденов Школы магии, которые некогда были основаны с помощью благородного друга Империи из рода эльфов, принца Теклиса. Инженерный колледж выпускает мастеров, навыкам и талантам которых позавидуют даже наши давние друзья и союзники гномы. А в Императорском зоопарке можно увидеть самых удивительных тварей, какие бродили только когда-либо по землям людей. В Альтдорфе процветают, с благоволения Императоров, науки и искусства, торговля и военное дело. Отсюда Карл Франц управляет тысячами подданных и всегда готов повести полки против любого недруга.

На многие мили вокруг Альтдорфа раскинулись самые плодородные, обжитые и цивилизованные земли из всех, что когда-либо принадлежали человеку. Уже одна наша столица могла бы выразить всю славу верных сынов Сигмара, но не только ей знамениты земли Империи.

Альтдорф. 1 — богатые районы, 2 — университетские кварталы, 3 — район коммерсантов, 4 — доки, 5 — кварталы бедноты.



Для драконов не время, настала эпоха парового танка — изобретения нульнских умельцев.

Южнее Альтдорфа, вверх по течению Рейка расположен прославленный город Нульн, один из древнейших во всей Империи и прежняя ее столица. Этот город недаром столь любим мастеровитыми гномами, покинувшими родные горы и осевшими в землях Империи: школы и университеты Нульна славятся своими выпускниками, а Артиллерийская академия ежегодно обеспечивает нашей армии лучших канониров и стрелков, каких только знает Старый свет. Здесь отливают «последний довод Императоров» — огромные пушки, перед которыми не устоят страшнейшие исчадия Хаоса, и создают самые диковинные и смертоносные для наших врагов машины, такие, как паровой танк. А если судьба занесет вас в Нульн во время проведения очередного Бала в Масках, вы будете рассказывать внукам о помпезности, роскоши и великолепии этого торжества. Здесь же расположено и одно из диковиннейших сооружений Империи — деревянный разводной мост через полноводный Рейк.

Не менее, чем Нульн, известен Мидденхейм, построенный на одинокой скале посреди древнего леса. Оплот рыцарей Белого волка, знаменитых своей неудержимой отвагой в бою, Мидденхейм больше напоминает могучую крепость, нежели обычный город. Однако Мидденхейм стал и духовным центром Империи для всех, кто почитает бога зимы и волков Ульрика. Рыцари Белого волка — самый известный, но лишь один из множества Орденов, разбросанных по всей Империи и готовых в любой момент встать на ее защиту. Кавалерийские отряды отважных рыцарей составляют основу многих армий Империи и способны изменить ход даже, казалось бы, проигранной баталии.

Полтысячелетия назад еще одной жемчужиной в короне Императора считался город Мордхейм, но падение кометы — иные называют ее карой самого Сигмара — положило конец его доброй славе, и с тех пор о нем говорят лишь шепотом и при свете дня. Мордхейм превратился в проклятый город, населенный безумцами и нечистью, куда не осмеливались заглядывать даже храбрейшие из храбрых. Лишь великий Магнус Благочестивый навсегда изжил одну из язв на теле нашей возлюбленной Империи, сравняв руины проклятого города с землей.

Несмотря на всю свою начитанность, автор «Описания земель...» не мог знать, что создатели вселенной Warhammer Fantasy, придумывая Империю, взяли за основу реальную Европу. Основным источником вдохновения служила, очевидно, Священная Римская Империя — это заметно как по названиям городов и титулам, так и по политическому устройству. А судя по тому, что славу Империи одновременно могут защищать закованные в броню рыцари и мушкетеры, уровень развития этого государства приблизительно соответствует нашему Возрождению.

Опора могущества

Сколь бы славны ни были Мидденхейм, Нульн и другие города, обширнейшие земли нашей страны заняты далеко не только ими. Ныне все владения Императора поделены на десять провинций: Аверланд, Виссенланд, Мидденланд, Нордланд, Рейкланд, Талабекланд, Остланд, Остермарк, Хохланд и Стирланд. Каждая из них управляется выборным графом, власть каждого из которых в собственных владениях почти ничем не ограничена. Некоторые благо-

Нельзя не отметить, что «Описание земель...» несколько идеализирует ситуацию в Империи. Хотя она действительно остается главным оплотом человечества в мире, диких и опасных мест, где без хорошей охраны (и даже с ней) появляться не рекомендуется, еще предостаточно. Леса Миддленланда стали домом для многочисленных тварей Хаоса, Рейквальдский лес служит прибежищем для бандитов и отщепенцев, в подземельях больших скрываются орды крысюков-скавенов, да и среди людей находятся те, кто отверг свет Сигмара и Ульрика, и предался Хаосу. Цивилизованные земли сосредоточены вокруг городов и более-менее крупных поселений, и многим уголкам Империи еще только предстоит познать свет Сигмара. Не вызывает сомнений, что на пути к достижению мира и благополучия Империю ждет еще не одно противостояние с многочисленными врагами человечества.

Огнестрельное оружие — один из главных козырей имперской армии.

Имперские полки всегда готовы провести в жизнь официальную версию: скавенов не существует!

родные графы ведут родословные еще от приближенных самого Сигмара, хотя иные династии давно прервались, и власть перешла к другим дворянам. Прежде именно графы — хозяева провинций — были главной политической силой после самого Императора, но со временем города, о которых шла речь выше, обрели достаточно могущества, чтоб их правители могли стать вровень с древней знатью.

Разделение на провинции произошло не случайно. Непросвещенный бретонский крестьянин, может, и считает всех имперских верноподданных одинаковыми, но это далеко от правды. Хотя единый язык и общие цели объединяют все, даже самые удаленные уголки Империи в единое государство, все-таки каждая из провинций сохранила исторические символы, культурное наследие и индивидуальность. И даже последний гоблин вряд ли спутает жителя диковатого, полного дремучих лесов Остланда с обитателем прибрежного Нордланда. А уж если вспомнить, что Империя приютила в своих владениях и представителей дружественных рас — гномов и халфлингов, — становится очевидно: отказавшись от полной централизации, Сигмар и его наследники проявили неподдельную мудрость.

В прежние времена в состав Империи входили и другие провинции. Одни, подобно Дарквальду, были разделены между соседями, другие, например, Солланд — разграблены и опустошены во время многочисленных войн и по сей день остаются безлюдными. А город Мариенбург, прежде бывший торговой столицей Империи, объявил о своей независимости, и все усилия многих правителей так и не смогли вернуть его в лоно метрополии.

Но наиболее печальна история Сильвании, известной в наши дни как проклятая провинция. Дурная слава сопутствует этой местности с древних времен: сначала ей правил злобный некромант, затем семья безумцев, а после всю власть захватил могущественный вампир Влад фон Карштайн, начавший войну против нашей хранимой Сигмаром Империи. Разумеется, злодей и его потомки были повержены, но и по сей день всякий дорожащий жизнью путник предпочитает обходить Сильванию десятой дорогой. Ведь ходят слухи, что Манфред фон Карштайн до сих пор обитает в брошенной провинции, и неупокоенные мертвецы продолжают скитаться по этим землям в поисках добычи.

Мы не одни

К счастью, не одна Империя противостоит многочисленным испытаниям, которые готовит человеку наш мир. На юго-западе, за Серыми горами рас-

Солдаты идут в бой в цветах родных провинций.

За Сигмара и Ульрика!

Мы никогда не отступим перед Хаосом...

...Сколько бы врагов ни встало на нашем пути.

положена Бретония — второе по величине государство людей в Старом свете. Бретонские дворяне — это воины с детства, воспитанные на идеалах рыцарства и чести. Но если вам не повезло родиться наследником древнего рода, то и не надейтесь достигнуть вершин власти: крестьянин здесь не может рассчитывать ни на образование, ни на великие свершения — не то, что в нашей просвещенной Империи. К тому же бретонцы не признают современных технологий, нашедших столь разнообразное применение в доблестной императорской армии. Тем не менее, Бретония остается опасным соперником, могучим союзником и сильной опорой рода человеческого.

На юге же лежат земли Тилеи, постоянно разоряемые междоусобными войнами местных князьков. В каждом городе этой страны свой полноправный правитель — принц, мечтающий обогатиться не только за счет торговли, но и отобрав у соседей все, что плохо лежит. Тилейцы давно и по праву пользуются репутацией головорезов и бандитов. Недаром из них получаются отличные наемные солдаты, и нередко в рядах императорской армии находится место и жадным до схватки южанам. Тем более что, несмотря на все свои недостатки, тилейцы люди культурные и образованные, открывшие немало новых земель и создавшие множество выдающихся произведений искусства.

А на севере с провинцией Остланд граничит наш вечный союзник Кислев. Конечно, при первом знакомстве, подданные царя Бориса могут показаться обычными дикарями, но это впечатление обманчиво. Доблестные северяне, закаленные постоянной борьбой с суровой природой и ордами Хаоса, стали воинами, о союзе с которыми может мечтать любой полководец. К счастью, древние узы дружбы связывают Кислев и Империю: мы не раз выступали бок о бок против общих врагов в прошлом и вряд ли найдется что-то, могущее поколебать наши добрососедские отношения.

Как несложно заметить, не только Империя имеет прототип в реальном мире. В Бретонии легко угадывается Франция эпохи расцвета рыцарства, Талия явно была навеяна средневековой Италией, а не узнать в Кислеве Россию сможет только слепой. Авторы Warhammer прекрасно научились балансировать на грани выдумки и реальности, создавая одновременно необычные и в то же время узнаваемые на интуитивном уровне державы.

Но самым древним соратником Империи по праву считаются гномы, обитающие в горах на Краю Мира. Самого Сигмара связывали узы дружбы с гномьим владыкой, подарившим свой молот основателю Империи после того, как тот спас жизнь доблестному гному. Именно от гномов мы узнали, как работать с металлом и создавать порох, — хотя сейчас уже во многом превзошли учителей. Но и по сей день они остаются одним из основных торговых партнеров Империи и надежным военным союзником, хотя, ведущие постоянную борьбу с зеленокожими, гномы редко сражаются за пределами собственных владений.

В последние столетия еще одна древняя раса — Высшие эльфы Ультуана, некогда воевавшие с гномами за владычество над Старым светом, — также вступила в союз с Империй. Надменные и гордые воины, издревле ведущие борьбу с силами Хаоса, с недавних пор открыли свои удивительные порты кораблям наших мореплавателей, и торговля с эльфами принесла нам немалую прибыль. Да и неудержимая эльфийская кавалерия, и не знающие промаха лучники — неплохое подспорье нашим полкам. Но эльфы — союзник, от которого никогда не знаешь, чего ожидать и доверять им стоит с оглядкой.

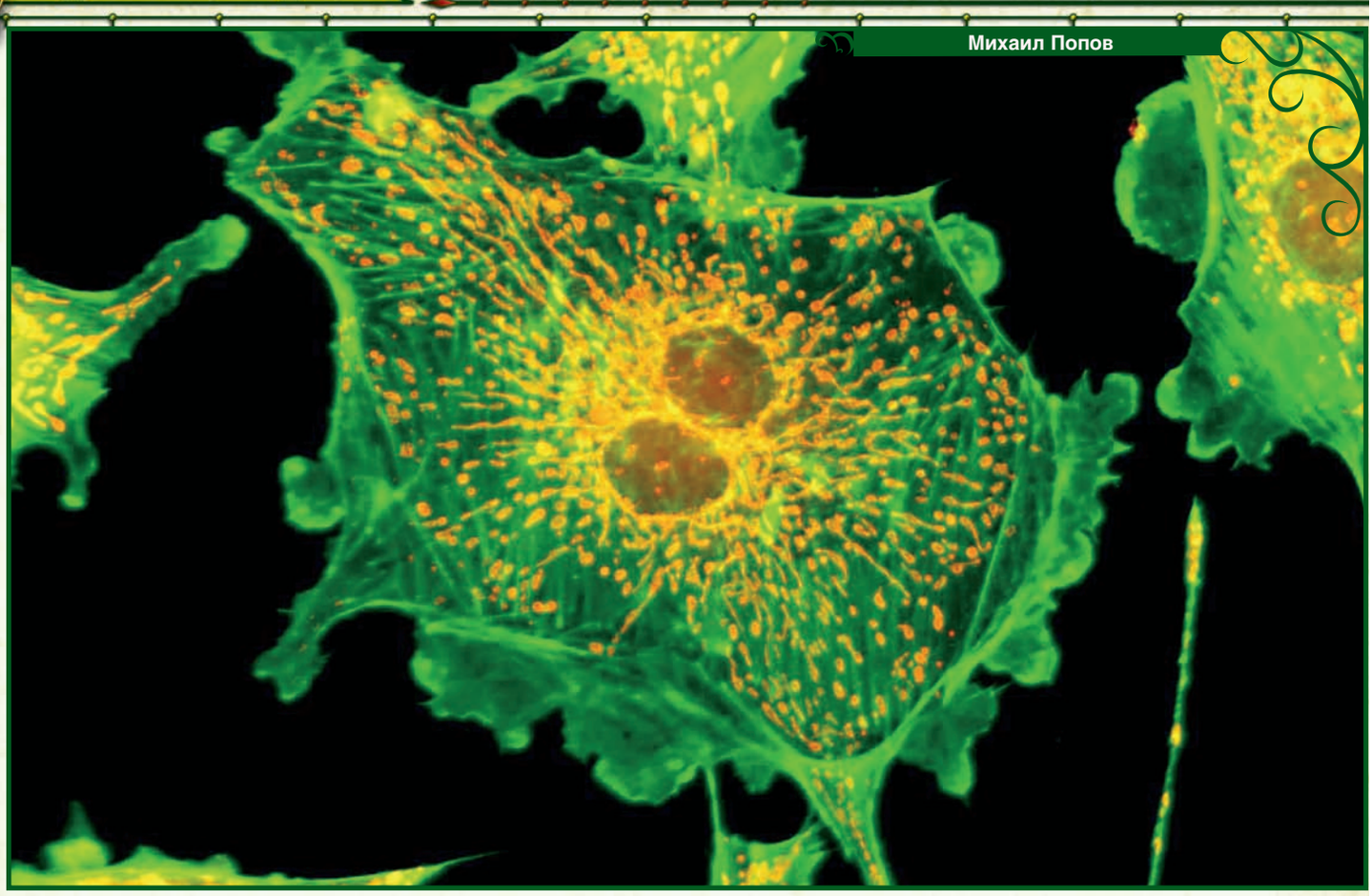
●●●

Стоит ли говорить, что, вдохновленный примером предков, на следующий день барон Фридрих дрался, как лев, во славу Сигмара, Карла Франца и своей великой родины?.. Возможно, подданные Империи уступают в численности оркам, в бесстрашии проигрывают нежити, не столь мудры, как эльфы, и не так изобретательны, как гномы... Но люди во вселенной Warhammer обладают невероятной гибкостью: у них есть что противопоставить любым, даже самым грозным врагам. В этом мире человечество в тяжелейшей борьбе прорвалось на вершины могущества и не собирается упускать звание самой могущественной расы Старого света. Неудивительно, что, вопреки кажущейся простоте, Империя не теряет популярность среди поклонников всех проявлений фэнтезийного «Молота войны».

Как несложно заметить, не только Империя имеет прототип в реальном мире. В Бретонии легко угадывается Франция эпохи расцвета рыцарства, Талия явно была навеяна средневековой Италией, а не узнать в Кислеве Россию сможет только слепой. Авторы Warhammer прекрасно научились балансировать на грани выдумки и реальности, создавая одновременно необычные и в то же время узнаваемые на интуитивном уровне державы.

Империя в бою

Как в настольном Warhammer, так и в компьютерных воплощениях игры Империя представляет собой наиболее универсальную из всех доступных армий, с богатым выбором отрядов, стратегий и тактик. Кавалерия, пехота, артиллерия — в распоряжении любителей есть практически любые роды войск. Правда, лишь артиллерию можно назвать действительно выдающейся, остальным же отрядам больше подходит определение «середнячки». В общем, эта армия — идеальный выбор для новичка, хотя и для игроков с опытом простор открывается немалый.



Михаил Попов

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ ЛУЧШЕ

ЖИВОТНЫЕ-МУТАНТЫ

Оружие не убивает мутантов. Это делаю я!
Дюк Нюкем
(Duke Nukem: Manhattan Project, 2002)

В обычной жизни мутанты спокойно плавают в формалине, пугая излишне впечатлительных посетителей Кунсткамеры, либо экспонируются живьем, вызывая у людей смесь интереса и брезгливости. Альбиносы, голубые лобстеры, мыши с человеческими ушами на спинах, мухи с ногами вместо антенн, змеи с двумя головами — это, конечно, необычно, но совершенно безопасно. В фантастике все совершенно иначе. Пассажиры метро, например, могут запросто встретиться с крысиным королем из сказки Гофмана или Цербером, стерегущим вход в подземный бункер.

Стоит ли идти проверять подозрительный шорох в кустах около атомной электростанции? Правда ли, что если спустить черепашку в унитаз, то из нее обязательно вырастет добрый ниндзя? Сколько спецназовцев сможет загрызть мышь, сбежавшая из секретной лаборатории? Сегодня нам предстоит изучить «рабочих лошадок» жанров постапокалиптики и ужасов — животных-мутантов.

Ребятам о зверятах

«Мутационная» фантастика — зверь о двух головах. Если существо с перекосами в ДНК разумно, то перед нами обязательно либо супергерой, либо суперзлодей. Если оно безнадежно глупое, то добра от него не жди. Миролюбивых животных-мутантов почти никогда не бывает. Да и какую пользу может принести искалеченный генетический уродец, которого даже в цирке показы-

Редкий голубой лобстер и двухголовая змея. Представьте себе то же самое, только в десять раз больше и злобнее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Мутанты из вселенной «Люди Икс».

вать страшно? Неудивительно, что с середины прошлого века сложился общий стереотип: если у домашнего любимца вдруг выросли щупальца, рога и жабры, то ваша смерть станет его заветной мечтой.

Мифические химеры древнего мира были побочным продуктом распрей между богами. В современных сказках такие монстры создаются людьми. Термин «**мутант**» (от лат. mutatio — изменения) в фантастике подразумевает не постепенную эволюцию генотипа, а врожденный дефект ДНК, либо вмешательство ученых в божий замысел при помощи ионизирующего излучения или химии. Интересно, что в нашей стране слова «фантастические мутанты» понимаются несколько иначе, чем на Западе.

Там мутанты ассоциируются, прежде всего, с героями комиксов — *людьми*, чей измененный генетический код позволяет применить к ним приставку «супер». Самые известные представители этого вида персонажей — Человек-паук, Халк, люди Икс. Реже мутанты предстают в противоположной роли людей низшего сорта — угнетенных и презираемых («Вспомнить все», «Судья Дредд», «Футурама»).

У нас же «мутант» — чаще всего обобщенный образ жуткой *зверюги*, живущей на свалке радиоактивных отходов. Трудно сказать, почему так вышло. В советское время существовал прогрессивный «мирный атом» и «ядерный щит», но долгое время не было генетики, а катастрофы на ядерных производствах сделали тему мутаций довольно щекотливой. Вместо того чтобы предсказывать появление людей-мутантов, наши писатели стали создавать зловещий радиоактивный бестиарий, как бы предупреждая: «с этим шутки плохи».

Деревня Муслимово, пострадавшая от аварии на «Маяке».

Нет ничего удивительного в том, что наши авторы часто размещали зверомутантов в зонах радиоактивного заражения, вызванного *неудачными опытами*. В рассказе **Аркадия и Бориса Стругацких «Забытый эксперимент»**

В радиоактивной зоне отказывались работать даже киберы («Забытый эксперимент»).

(1960) физики на танке высшей защиты «Тестудо» пытаются выяснить, что происходит в запретной зоне посреди сибирской тайги. Раньше там была полуразрушенная лаборатория, но 48 лет назад в ней произошел взрыв с мощным выбросом квантовой протоматерии. Странное радиационное излучение превратило лесных животных в жутковатых, но неагрессивных чудовищ.

«У животного было тело лося, но не было его горделивой осанки: ноги искривлены, голова гнулась к земле под чудовищной грудой роговых наростов. У лося вообще очень тяжелые рога, но у этого на голове росло целое дерево, и шея не выдерживала многопудовой тяжести... У лося не было глаз. Вместо глаз белела скользкая плесень».

Братья Стругацкие, «Забытый эксперимент»

Илья Варшавский в рассказе **«Опасная зона»** (1965) пошел гораздо дальше. Авария на параболическом излучателе в подземном научном комплексе породила новую форму жизни. Излучение было настолько сильным, что видоизменило структуру металла, соединив его с органикой. В результате получились маленькие светлячки с температурой в триста градусов, способные ассимилировать некоторые вещества из почвы, питаться продуктами фотосинтеза и размножаться делением.

Если мутанты были лишь побочным эффектом от мирного труда советских ученых, то недобитые фашисты, окопавшиеся в ФРГ после Второй мировой войны, скрестили рентген с микроскопом и по старой памяти решили вырастить арийца-сверхчеловека (**Ярослав Голованов, «Победа Альбрехта Дюрера»**, 1963). Для начала они стали видоизменять зародышевые клетки, получая совершенно невероятных тварей. На первых этапах проекта рождались лошади, которых можно было посадить в чемодан, доги, помещавшиеся в коробку из-под обуви, и существа с непропорциональными телами. Характерно, что в финале этой истории главного ученого безумца загрыз двухметровый муравей.

Наши фантасты любили помещать радиационную заразу не только в таинственные «Зоны», но и *под воду*, поэтому мутантами часто становились экзотические морские обитатели. Ума и доброты в таких монстрах не развивалось ни капли, поэтому ученым-аквалангистам приходилось туго.

В повести **Владимира Михайлова «Пещера многоногов»** (1967) океанологам светлого советского будущего пришлось воевать с крабами, живущими в подводной пещере около место-

Попытка создать сверхчеловека оборвалась из-за гигантского муравья («Победа Альбрехта Дюрера», иллюстрации из сборника «На суше и на море»).

рождений плутония. Эти твари, подобно скатам, могли испускать оглушающие электрические заряды. Разум у них отсутствовал, зато было достаточно хищных инстинктов, чтобы координировать свою деятельность, строить простейшие подводные сооружения и стремиться любыми способами уничтожить непрошенных гостей.

В другом случае изотоп стронций-90, попавший в море из разбитого корпуса бомбы, вызывал к жизни смертельно опасных глубоководных медуз. С виду они напоминали желатиновую светомузыку: переливы красного цвета и завораживающее «пение» (особая вибрация плавательных органов) внушали пловцам ложное чувство безопасности до тех пор, пока эти медузы не атаковали, выбрасывая мощнейший поток гамма-излучения (**Сергей Павлов, «Ангелы моря»**, 1967).

Мутанты из рассказа **Игоря Росохо-ватского «В бухте возвращения»** (1964) зародились около контейнера с радиоактивными отходами, затонувшего в Японском море. Это были хитрые пучеглазые рыбы с длинными языками, которыми они обвивали жертву и в считанные секунды высасывали из ее тела аденозинтрифосфорную кислоту (аккумулятор и переносчик энергии у живых организмов).

Урановая Голконда («Страна багровых туч», художник Игорь Ильинский).

Тем не менее основной стихией животных-мутантов была поверхность Земли. В *космической фантастике* они встречались нечасто, ведь тварей, живущих в тритиевых болотах Венеры (**Стругацкие, «Страна багровых туч»**, 1959), трудно назвать «мутантами». Однако некоторые земные организмы все же подвергались космическому излучению — например, животные в романе **Александра Беляева «Звезда КЭЦ»** невероятно быстро приспосабливались к окружающим условиям: в невесомости родилась шарообразная свинья с длинными тонкими ножками, в тепле вырос козлик без шерсти (мясная порода), а в холоде — с метровой шкурой (живая фабрика шерсти).

Дети бомбы

Флагманом иностранных мутантов, вне всякого сомнения, становится **Годзилла** — суперзвезда жанра kaiju (название переводится как «таинственное существо», а проще говоря — монстр) и национальный японский символ атомной войны. Для большинства российских зрителей Годзилла — качественно нарисованный динозавр из невероятно затянутого фильма 1998 года. На Западе же это, прежде всего, некий человек, одетый в смешной резиновый костюм и азартно громящий картонные небоскребы. Ну а для Страны восходящего солнца этот ящер — герой старого (1954 год) кинопамфлета на милитаристские амбиции США и визитная карточка целой индустрии «чудовищных» мыльных опер.

Черно-белые погромы в Токио (1954 год).

Итак, в марте 1954 года американцы подорвали в Тихом океане небольшую водородную бомбу и заразили стронцием-90 группу японских островов, жители которых поклонялись некоему древнему божеству по имени «Годзилла». Последнее оказалось динозавром, неизвестно как дожившим до наших дней. От ударной дозы радиации рептилия мутировала в неуязвимую 50-метровую тварь весом свыше двадцати тысяч тонн. Самый подходящий размер для разрушения Токио.

Вернуть этого динозавра в вечность удалось лишь с помощью супероружия («разрушителя кислорода»). Но оказалось, что это только начало. На океанских островах поселился целый парк Юрского периода — от Кинг Конга до гигантского телепатического мотылька Мотры. Впрочем, последующие версии Годзиллы далеко не всегда представляли опасность для человечества. Например, этот гигантский ящер защищал нашу планету от вторжения инопланетных монстров и уморительно кривлялся в комедийных спин-оффах.

Во все времена основными атрибутами Годзиллы были толстые ляжки и шикарный спинной гребень.

Главное оружие Годзиллы — радиоактивное дыхание и мощный удар хвостом. Это чудовище неуязвимо для обычного оружия, отлично плавает, но имеет ряд слабостей. В некоторых фильмах его можно было оглушить электричеством или заразить особыми бактериями.

Другие ядерные монстры из вселенной Годзиллы в нашей стране практи-

Смертельное дыхание Годзиллы и его роботизированной версии — Мехагодзиллы.

чески неизвестны. В качестве примера можно назвать **Родана** (сверхскоростного птеродактиля), **Ангуруса** (шипастого анкилозавра), **Эбиру** (чудовищного лобстера) и **Гамеру** (прямоходящую черепаху).

Ангурус, Родан и Эбира.

С популярностью и узнаваемостью Годзиллы могут потягаться разве что мутанты из легендарной вселенной **Fallout**. Постъядерная фауна североамериканского континента оставила нам немало ярких воспоминаний — особенно в начале игры, когда наш персонаж путешествовал по пустыне, имея лишь копье, старенькую винтовку да горсть патронов.

В этой игре чрезвычайно распространены мутировавшие насекомые. Прежде всего — огромные **радиоактивные скорпионы**. Их лучше уничтожать на расстоянии (если, конечно, у вас нет хорошей сопротивляемости к ядам). Скорпионьи хвосты также можно продать, из них делают ценное противоядие. Особые разновидности скорпионов из консольной игры Fallout: Brotherhood of Steel — светящиеся (дополнительный ущерб от радиации) и плюющиеся, то есть выстреливающие радиоактивный яд на значительное расстояние.

Гигантские богомолы встречаются реже скорпионов — и слава богу, ведь они имеют привычку сбиваться в большие стаи и способны здорово потрепать вас. **Гигантские муравьи**, **тараканы** и **осы** также сравнительно безопасны поодиночке, но, собравшись в группу, могут заставить бежать с поля боя даже хорошо прокачанного персонажа.

Класс рептилий представлен **гекконами**. Простейшие виды этих ящериц-переростков не слишком опасны. При наличии определенных умений с них можно снять шкуру, которую охотно купят в любом поселении. Опасаться следует более сильных золотых гекконов, живущих поблизости от луж токсичных отходов, и огненных, которые, как подсказывает их название, умеют плеваться огнем.

Хищные растения встречаются довольно редко и не представляют собой ничего выдающегося — мутировавшие росянки размером с подсолнух, плюющиеся спорами на расстоянии и кусающие противников вблизи.

Брамин. Не путать с брамином.

Самое полезное мутировавшее животное этого мира — двухголовая корова «брамин» — может постоять за себя при помощи рогов. Своей способностью долго обходиться без воды дикие брамины напоминают верблюдов.

Опаснейшие животные в игре — так называемые «**Когти Смерти**» (Deathclaws) — могут называться мутантами лишь условно. Вероятнее всего, эти существа — «эхо войны», генетические суперсолдаты с телом рептилии, длинными клыками, шипами и прозвищем, которое не нуждается в комментариях. Голосовых связок у них нет, однако некоторые особи, ставшие разумными после воздействия FEV-вируса, способны имитировать человеческую речь.

Коготь Смерти: «Ба, какие люди!».

Ванаминго — еще одни мутанты с загадочным прошлым. Их называют инопланетянами из-за сходства с Чужими (ксеноморфами), однако считается, что они, как и Когти Смерти, были созданы в довоенных лабораториях. Если вы отправляетесь на зачистку рудников Реддинга, то возьмите пушку покрупнее. Эти твари никогда не нападают поодиночке, а вы хоть и Избранный, но явно не Элен Рипли.

Это интересно

- В 1961 году британцы сняли фильм про Горго (от «горгона») — клона Годзиллы и Кинг Конга, пойманного у берегов Ирландии и доставленного в Лондон на потеху толпе.
- Существуют так называемые «лубочные» русские мутанты — например, из романа «Кысь» Татьяны Толстой.
- Стронций-90, который фантасты часто делают основным виновником мутаций, накапливается в костях и крови, вызывая рак. В то же время он используется в радиотерапии при лечении некоторых видов раков. Он также применяется в нашей стране как топливо для термоэлектрических генераторов. Около 1000 таких источников питания было установлено на автономных маяках вдоль северного побережья. Большинство их них уже отслужили свое и нуждаются в утилизации. Американцы использовали похожие генераторы на космических зондах «Пионер», «Вояджер» и «Викинг», так как солнечные батареи не смогли бы обеспечить их нужным количеством энергии.

Эбигейл и Бриттани Хенсел (США). Одно тело, две души. Полноценная, счастливая жизнь.

Наконец, благодаря вирусу FEV во вселенной Fallout появились самые гротескные мутанты — **Кентавры** и **Поплавки** (Floaters). Обычно они странствуют вместе. Кентавры похожи на жутковатую мешанину из тел браминов, собак, кошек и ряда других животных. Поплавки — их младшие братья, отличающиеся абсолютным иммунитетом к электричеству.

Гены и мутагены

Вот до чего доводит эволюция! («Машина времени», 2002).

Животные-мутанты — не просто очередной вид «пушечного мяса» для красивых и умных героев. В средневековых бестиариях каждое сказочное существо было замаскированной христианской аллегорией и неким уроком для читателя. Мутанты были задуманы похожим образом. В доатомную эпоху писатели использовали естественную биологическую мутацию для исследования понятия «человек» (элои и морлоки из **«Машины времени» Герберта Уэллса**, герой рассказа **«Неведомый мир» братьев Рони**).

Примерно после бомбардировки Хиросимы и Нагасаки в фантастике начали активно плодиться животные-мутанты. Их старались изображать как можно страшнее, потому что, во-первых, это было ново и необычно, а во-вторых, это давало людям еще один повод задуматься об атомном ящике Пандоры.

Встречались, впрочем, и авторы-оптимисты, предпочитавшие описывать мутации в парадоксально-юмористической манере. Например, в рассказе **«Паштет из гусиной печенки» (Айзек Азимов, 1965)** радиация породила гусыню, несущую золотые яйца. После атомных испытаний на простую американскую ферму осело некоторое количество радиоактивной пыли, и там родилась гусыня, обычная во всем, кроме того, что она поглощала любое количество гамма-излучения, а в ее печени шла ядерная реакция, превращавшая гемоглобиновое железо в золото. Последнее осаждалось в яичниках, что приводило к известному сказочному эффекту.

Но золотой век научной фантастики вскоре закончился, а Третья мировая война так и не началась. Людям надоели нравоучения о вреде радиации, надоели мечты об одомашненной ядерной энергии (в 1950-х предсказывалось появление атомных пылесосов и автомобилей), поэтому животные-мутанты фактически оказались на радиоактивной свалке истории.

Неудивительно, что огромное количество фильмов типа **«Тварь с атомным мозгом»** (1955), **«Ползающий глаз»** (1958) или **«За барьером времени»** (1960) быстро сформировало специфическую нишу мутант-трэша, в которую десятилетиями вливались картины категории B (**«Аллигатор 1—2»**, **«Запретный мир»**, **«Левиафан»** и др.). Расцвет жанра ужасов помог мутантам не только остаться на плаву, но и с триумфом войти в 21 век.

В новейшее время мутанты, порожденные ядерной паранойей 1950-х, пережили ренессанс (серия Fallout). Одновременно стали делаться попытки уйти от штампов типа «атомный взрыв = кровожадная тварь с зубами». Радиоактивностью сегодня никого не напугаешь, зато очень актуальна мистика и генетика.

В соответствии с новыми веяниями появляются зомби и боевые мутанты, видоизмененные новыми вирусами (вселенная **«Обитель Зла»**). Ликантропия и вампиризм становятся не проклятьем, а особым генетическим дефектом **(«Другой мир 1—2»**). Переосмысливается даже классика: во время неудачной телепортации главный герой сюжета «Мухи» Лангелаана получает гены мухи и мутирует в чудовище (две последние экранизации), а доктор Моро больше не занимается вивисекцией, предпочитая создавать зверолюдей при помощи фокусов с ДНК (фильм 1996 года).

Этот крокодил Мутагена, оказывается, еще и гурман!

Мутант «Охотник» («Обитель Зла»).

●●●

Другое время — другие страхи. Нынешняя фантастика учит нас, что в хранилищах радиоактивных отходов могут выжить только вирусы, а если они мутируют, то нас ждет не битва с гигантским динозавром из глубин океана, а всего лишь очередное нашествие зомби. Нам в каком-то смысле повезло, ведь нынешний бестиарий монстров-мутантов удивительно разнообразен. Здесь есть гигантские крысы из метро, крокодилы из канализации, тибериумные монстры, и даже инопланетяне-трансформеры (зерги из игры Starcraft, пришельцы из фильма «Эволюция», 2001). Мутации предоставляют очень богатое поле для фантазий. Кто знает — может быть, через несколько десятилетий станут модными, например, мутанты-биороботы?

Михаил ПОПОВ

Самые-самые...

Героини научной фантастики!

Сильный потолок

Женщины — они как слоны. На них интересно смотреть, но приводить их к себе домой не стоит.

Вильям Дакенфилд (W.C.Fields), американский актер

Тему сегодняшней статьи предложили: Алексей Руденко — студент из Омска, Ирина Титова из Якутска, Екатерина Горбачева из Бора, Иван Кратков и читательница, посещающая наш форум под ником «Астра».

В начале было слово. Какое именно слово сказал Адам, когда проснулся и обнаружил, что Бог в научных целях выломал ему ребро, доподлинно не известно, поэтому будем считать, что вначале были змея и яблоко. Через это произошли две вещи — чувство стыда и современные женщины. На анатомически откровенных дикарках Вальехо появилось хоть какое-то подобие одежды, японцы изобрели бурусэру и юри, а Чужие стали плакать кислотными слезами.

Женщины в научной фантастике — это действительно фантастика. Потому что с наукой они категорически не дружат. Это в реальной жизни женщины могут быть талантливыми инженерами, физиками и астрономами, известными всему миру. И только в реальной жизни женщины умеют вкусно готовить, мыть посуду и подметать пол. Если же перед нами научно-фантастическая особь — то вся ответственность за бытовые проблемы непременно будет свалена на отполированную голову близстоящего научно-фантастического робота.

Как говорится, дракон — не птица, а барышня, способная остановить на скаку Годзиллу и зайти в горящий звездолет, — это уже не то слово, которое звучит гордо. В большинстве случаев перед нами, извините за бестактность, «нечто с ху-хромосомами». Золушка, воспитанная в тренажерном зале подразделения «Альфа». Белоснежка против семи гномов (или «Семь раз отрежь, один отмерь»).

Фантастические дамы ведут себя так, как будто постоянно находятся в известном состоянии, которое у нормальных женщин наступает всего один раз в месяц. Если они поливают цветы, то в лейке — серная кислота, а в горшке — марсианские васильки-убийцы. Если рожают детей — то обязательно пророков или монстров. Если вы попросите их руки, то получите мощный хук в челюсть, а если пригласите танцевать, то вам придется надеть черные очки и в замедленной съемке изгибаться под горячие ритмы пулеметного диска.

Почтеннейшая публика! Через несколько секунд на наш подиум выйдут девушки в бронированных скафандрах Haute Couture. Сейчас они стоят за кулисами и нервничают. Их тонкие пальцы, унизанные сверкающими кольцами от гранат, нервно теребят ремни плазмометов на шее. Давайте не будем слишком строги! Оценим по достоинству их парфюм — французский нервно-паралитический газ, и эксклюзивный маскировочный макияж от визажистов фильма «Спасти рядового Райана». Маэстро, музыку! Наш конкурс «Мисс научная фантастика» объявляется открытым!

10 место. С когтями, но не птица

Она живет в Сионе, избегая Матрицы. Носит кожаную куртку, военные ботинки и зеркальные очки. Лицо бледное и худое. В теле есть кибернетические импланты. Обладает молниеносной реакцией, любит стрелять из пистолета, но чаще всего дерется врукопашную — грациозно и эффективно. Вы наверняка уже догадались, что ее зовут...

Имя:

Молли Миллионс (она же Салли Ширс)

Родитель:

Уильям Гибсон

Место работы:

Наемница в различных произведениях Уильяма Гибсона

Цитата:

«И в первый раз я увидел, что зеркальные очки были хирургической накладкой, их серебристый металл плавно поднимался с ее высоких скул, словно запечатывая глаза в глазницах» («Джонни Мнемоник», 1981)

Подвиги: женщина неопределенного возраста и неопределенного прошлого. Известно, что она прошла множество хирургических операций кибер-модификаций. Деньги на это были заработаны в «кукольном» борделе (где можно отдавать свое тело «внаем», погружаясь в глубокий транс). Самые заметные «апгрейды» — вшитые в голову очки, улучшающие зрение, выдвижные четырехсантиметровые лезвия под ногтями и электропроводка, выходящая из рук. Работает телохранителем, выполняет различные «деликатные» задания. Свирепа, безжалостна, умна и чрезвычайно опасна. Джонни Мнемоник — единственный человек, к которому она испытывает теплые чувства.

Почему 10 место: классический «соло» персонаж в киберпанке — роботизированный ниндзя, показывающий фокусы в стиле Фредди Крюгера за деньги.

Если бы Тринити никогда не стригла ногти и не снимала очки, она превратилась бы в Молли.

9 место — Вавилонская умница

Имя:

Деленн

Родители:

Джо Майкл Стражински, Харлан Эллисон

Место работы:

Посол и член Серого Совета минбарцев в сериале «Вавилон 5»

Цитата:

«Третий принцип разумной жизни — постоянная готовность принести себя в жертву ради некоей цели... или любимого... друга».

Следующая героиня — одна из лидеров инопланетян, которые по иронии судьбы не выносят алкоголя, но живут на планете Минибар. Внешне смахивает на Ленина с рогами. Верит в реинкарнацию (явление, при котором утонувшая Муму воскресает в Корее). Очень дальновидная и мудрая дама. Узнав, что один из землян является носителем души великого пророка ее расы, она тут же заводит с ним половую дружбу, доказывая, что все женщины во Вселенной готовы связаться хоть с разумной жабой, лишь бы это было престижно.

Подвиги: ключевой персонаж сериала, сыгравший огромную роль в истории этого вымышленного мира. Делен — мирный политик и искусный стратег, прибегающий ко лжи лишь в крайних случаях и занимающий высочайшее положение в касте священников. Она остановила войну между Землей и Минбаром, внедрила в себя человеческие гены, родила землянину ребенка и стала причиной гражданской войны на родной планете.

Почему 9 место: белая ворона среди темных лошадок, Деленн — «визитная карточка» легендарного сериала и единственная инопланетянка, достойная войти в наш сегодняшний рейтинг вместе с земными кандидатками.

Имя Деленн означает «Девушка, лысая, как Ленин, и добрая, как Леннон».

8 место — Троечница

Имя:

Тринити

Родители:

Ларри и Энди Вачовски

Место работы:

Офицер корабля «Навуходоносор», хакер (трилогия «Матрица»)

Цитата:

«Только дотронься до меня — и больше никогда не сможешь шевелить этой рукой» («Матрица: Перезагрузка», 2003)

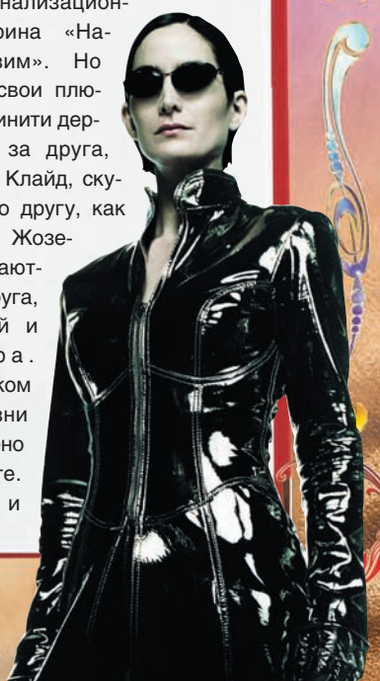
Не знаю, чем болеет наша следующая героиня, но вид у нее реально жесткий. Лицо, не терпящее рассуждений, сальные волосы, садомазохистский костюмчик из черного латекса и очки кота Базилио на носу. Мужики пачками валятся к ее ногам. Обычно без сознания. Как и все дамы, она любит поболтать по телефону в самый неподходящий момент. В основании черепа у нее просверлена специальная дырка. Если посветить туда фонариком, то получится неплохое украшение на Хэллоуин.

Подвиги: ее настоящее имя и прошлая жизнь неизвестны. Вероятнее всего, в Матрице она была знаменитым хакером. После эмиграции в реальный мир Тринити стала старшим помощником капитана Морфеуса.

Оракул нагадала ей сожительство с Избранным. Так и случилось. Тринити билась бок о бок с Нео до самого последнего момента, когда она попыталась перескочить через защиту Города Машин, разбила корабль вдребезги, напоролась на острую арматуру и трагично скончалась.

Почему 8 место: преданная боевая подруга киберпанковского спасителя человечества. Вместо постепенного развития взаимных чувств — авторитетное Пророчество программы-сладкоежки, вместо страсти — оживляющие поцелуи, а взамен родного дома — канализационная субмарина «Нахренводувозим». Но здесь есть свои плюсы. Нео и Тринити держатся друг за друга, как Бонни и Клайд, скучают друг по другу, как Наполеон и Жозефина, сражаются друг за друга, как Антоний и Клеопатра. Увы, при таком образе жизни им не суждено быть вместе. Как Сиду и Нэнси.

Девушка, пустите погреться, а то так есть хочется, что даже переночевать не с кем!



7 место — Девушка под «Зонтиком»

Имя:
Алиса Паркс (кодовое имя — «Янус Просперо»)
Родитель:
Пол Андерсон
Место работы:
Спецагент корпорации Umbrella, фильмы серии «Обитель Зла»
Цитата:
«Они что-то сделали со мной. Я больше не чувствую себя человеком...» («Обитель Зла 2: Апокалипсис», 2004)

Вы верите в приметы? Женщина, имеющая хоть какое-то отношение к науке, — такой же добрый знак, как и дама, сидящая за рулем автомобиля с пустыми ведрами в руках. Встанешь у нее на пути — и привет, апостол Павел! А если речь идет о героине, занимающей седьмое место в нашем рейтинге, то расставание с жизнью может произойти неоднократно. Всякий, кто попытается остановить ее, умрет. Затем воскреснет, повторит попытку и снова умрет.

Подвиги: в советское время человек, приезжавший в Москву работать дворником, сразу же получал квартиру. Корпорация Umbrella решила не отставать от этого почина и выделила сторожам своей подземной лаборатории целый особняк. Мисс «Пятый элемент» жила в нем со своим подставным «мужем» до тех пор, пока на объекте не произошла утечка Т-вируса. Весь персонал скоропостижно умер, но проблема заключалась не в этом. Мертвые ученые внезапно ожили и принялись кусать подоспевшую команду спецназа (в которую входила и Алиса). По ходу развития истории девушка сперва заболела склерозом, потом подхватила вирус, мутировала в «суперменшу», сорвала испытания био-оружия «Немезида» и свалилась с вертолета, от чего стала еще сильнее.

Почему 7 место: Алиса — образцово-показательная охотница на мертвецов, эдакий «Ван Хельсинг 21 века». Жаль, что сценаристы последовательно лепят из нее сверхчеловека. В третьем фильме (осень этого года) мы получим уже не бойкую фотомодель в вечернем платье, а черт знает что.

А... Что... Кастинг закончился? Уже снимаем?

6 место — Рыжая-бесстыжая

Имя:
Дана Кэтрин Скалли
Родитель:
Крис Картер
Место работы:
Специальный агент ФБР, сериал «Секретные материалы»
Цитата:
«Я слышала правду, Малдер. Теперь мне нужны ответы!» («Операция «Скрепка», эпизод 3x02)

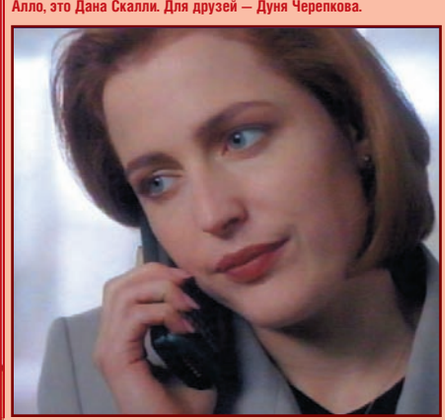
С чего начинается шоу-бизнес? Кто сказал «с постели»? Правильно. Раньше эта актриса снималась в эротических фильмах, а теперь она — лицо культового сериала и кумир тех, кто перестал верить в Бабу Ягу, но до сих пор боится темноты и носит на голове фольгу для защиты от космических лучей проклятых пришельцев. Впрочем, главная тайна, которую пытается разгадать данный персонаж, — это не «Есть ли жизнь на Марсе?», а «Когда же, наконец, у меня будет фамилия Малдер?».

Подвиги: Дана родилась в «мужской день» — 23 февраля 1964 года. Она, как и изображающая ее Джиллиан Андерсон, провела довольно бурную молодость, меняя мужчин, как перчатки. Потом образумилась, выучилась на патологоанатома, устроилась работать в ФБР и была назначена «надзирателем» за местной достопримечательностью — агентом Фоксом Малдером, считавшимся кем-то вроде тихого сумасшедшего.

Главные качества Скалли — хладнокровие, рациональное мышление и беззаветная преданность науке. В сериале она играет роль «противовеса» фанатичному Малдеру, составляя с ним пару типа «Шерлок Холмс и доктор Ватсон» с намеком на любовный интерес. Малдер ловко раскидывает мозгами, Скалли преодолевает путь от скепсиса до изумления, но оба они не делают ничего такого интересного, что бы могло повысить возрастной рейтинг сериала.

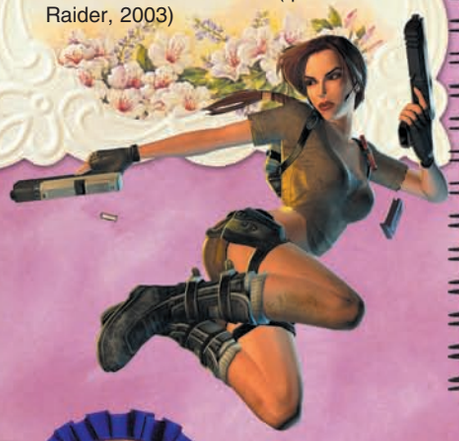
Почему 6 место: она хочет верить, что марш Мендельсона где-то рядом. Прекрасная половина знаменитого тандема сыщиков, отнимающих хлеб у «Людей в черном», достойна и более высокой позиции в рейтинге — но вы посмотрите, кто у нас идет дальше!

Алло, это Дана Скалли. Для друзей — Дуня Черепкова.



5 место. Гробокоп

Имя:
Лара Крофт, графиня Аббингдонская
Родители:
Тоби Гард и Пол Говард Дуглас (компания Core Design)
Место работы:
Расхитительница гробниц в играх и фильме одноименной серии
Цитата:
«В природе все сбалансировано по парам. Инь и Ян. Хорошо и плохо. Мужчины и женщины. Что за удовольствие без боли?» (фильм Tomb Raider, 2003)



Имя и фамилия человека сильно влияют на его подсознание. Не спорьте, мне виднее. Вот, например, с Индианой Джонсом вышла очень неприятная история. Знаменитый археолог, устав от шуток по поводу своего женского имени, однажды плюнул на все и обратился в передачу MTV «Доктор Голливуд». Теперь у него грудь размера M («Мечта африканского каннибала»), хорошо вентилируемая одежда, за которую в средние века можно было угодить на костер, и пара здоровенных «Дезерт Иглов» вместо ковбойского хлыста.

Подвиги: Лариса — потомственная британская аристократка, сменившая мир «Бентли», овсянки и пятичасового чая на головокружительные приключения с научно-криминальным уклоном. Девушка получила олимпийскую физическую подготовку. Она хладнокровна, слегка цинична, умна и агрессивна. Ее методы трудно назвать образцом для подражания, зато скороговорка «Лара у секты украла артефакты» подразумевает такие сокровища, как Копье Судьбы, Ковчег Завета, ящик Пандоры, философский камень и меч Экскалибур.

Почему 5 место: Лара Крофт — секс-символ игровой индустрии; жесткий и динамичный вариант Индианы Джонса, слегка подрастерявший ажиотажную популярность конца 90-х, но все еще не забытый фанатами.

Лучше Тарзана с ножом может быть только тарзанка с пистолетом.

4 место. Принцесса без горошины

Имя:
Лея Органа Соло, она же Лея Амидала Скайуокер
Родитель:
Джордж Лукас
Место работы:
Принцесса и политик во вселенной «Звездных войн»
Цитата:
«Я не знаю, кто вы и откуда, но с этого самого момента вы будете делать то, что я скажу, ясно?» (Эпизод IV: «Новая надежда», 1977)

Ее мама умерла при родах, папа оказался злым инвалидом, родной брат уехал выращивать ботву в пустыне, а приемные родители заставляли бедную сироту носить на голове глупую прическу а-ля «две ватрушки». Трудное детство не прошло даром: девушка стала плести заговоры против государства, вышла замуж за контрабандиста, а однажды даже разделась до нижнего белья и в таком виде задушила огромную жабу.

Подвиги: после смерти Падме Амидалы Лея была удочерена королевским семейством Органа с планеты Альдераан. В 18 лет она стала членом Галактического Сената, а чуть позже присоединилась к повстанцам, сыграв ключевую роль в краже планов первой «Звезды смерти». Лея руководила эвакуацией с ледяной планеты Хот, пыталась спасти Хэна Соло из лап Джаббы и возглавила Новую Республику, прославившись не только как храбрый боец, но и как опытный руководитель. Имея хорошую джедайскую родословную (а позже и соответствующую подготовку), «капризная девушка в белом» отличается феноменальным уровнем Силы.

Почему 4 место: к сожалению, в реальной жизни актриса Кэрри Фишер не соответствует созданному ей образу и уже много лет претендует на звание «почетная наркоманка Голливуда». Однако миллионы зрителей навсегда запомнили ее как Лею — самую известную героиню самой известной фантастической саги.

Джордж Лукас — мерзавец. Обещал сделать знаменитой, а вместо этого отобрал паспорт и послал работать в сауну к каким-то уголовникам...

3 место. Сборщица металлолома

Самые страшные слова для любого механизма — это вовсе не «коррозия металла» или «российская сборка». Приговором становятся простые человеческие имена. Если в начале 21 века только что включенных роботов пугали хакером Нео — гибридом Брюса Ли и Иисуса Христа — то несколькими десятилетиями ранее главным могильщиком научного прогресса по праву считалась наша следующая героиня — нечто среднее между Девой Марией и Джоном Рэмбо.

Имя:
Сара Коннор
Родители:
Джеймс Кэмерон, Гэйл Энн Херд
Место работы:
Официантка («Терминатор»), пациент дурдома («Терминатор 2»), кремационный пепел («Терминатор 3»)
Цитата:
«Да ладно, разве я похожа на мать всего будущего? Я что — крутая, организованная? Да я даже со своей чековой книжкой разобраться не могу!» («Терминатор», 1984)

Подвиги: «Наша Сара громко плачет. Мужа нет, но будет мальчик. Слезы, Сарочка, не грех. В «Судном дне» ты круче всех». Такую эпиграмму могла бы сочинить Агния Барто про Сару Коннор, ведь в первой серии «Терминатора» эта официантка играла роль беспомощного кудрявого барашка на заклание, а во второй части стала VIP-клиентом дурдома, фанатом бодибилдинга и специалистом по оружию. Увы, но даже шестиствольный пулемет бессилен против лейкемии. К началу третьей части Сара уже мертва. Ее пепел был развеян над морем, а в гробу на всякий случай припасен джентльменский набор моджахеда.

Почему 3 место: Т-800 — андроид, а Сара Коннор — настоящий вуманоид. Эталонный образ крутой дамы, способной одним пинком ноги придать Терминатору сверхсветовую скорость и отправить его сквозь пространство-время назад в будущее. Интересно, что канал Fox планирует выпустить в этом году сериал «Хроники Сары Коннор», рассказывающий о ее жизни между вторым и третьим фильмом (сюжет будет связан с четвертым «Терминатором»).

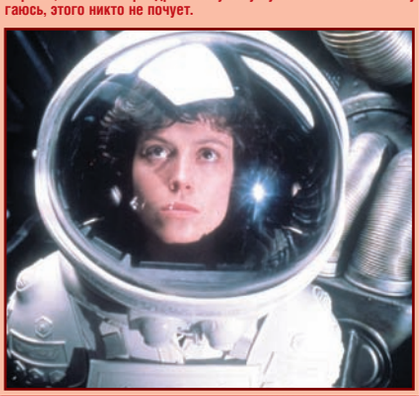
Ну да, раньше я работала официанткой. Кого здесь отоварить?

2 место. Эллен и зверята

Нашу следующую героиню отличает высокий рост, откровенно неудачная внешность, стрижка «под мальчишку», солдатская дисциплинированность и решительный характер. Ее полное имя — Элеонора. Вредных привычек не имеет, за словом в карман не лезет, зато может достать оттуда что-нибудь крупнокалиберное и существенно увеличить расходы киностудии на спецэффекты. Ее любимое развлечение — пересчитать прожорливым инопланетянам все зубы в двойных челюстях и раздавить их яйца. Бедные зверушки могут выживать даже в расплавленном металле, но после встречи с Рипли их родной стихией становится формалин.

Имя:
Эллен Рипли
Родители:
Сценаристы Дэн О'Бэннон и Рональд Шусетт
Место работы:
Младший офицер грузового корабля «Ностромо», цикл фильмов «Чужой» и произведения по его мотивам
Цитата:
«Давайте разобьемся на пары, обыщем весь корабль, загоним в угол, поймаем и выкинем эту [цензура] в открытый космос. Как вам мое предложение?» (фильм «Чужой», 1979)

Хорошо, что я в скафандре. Если увижу Чужого и немножко испугаюсь, этого никто не почует.



Подвиги: Рипли родилась в 2093 году на Луне. В возрасте 30 лет она нанялась на борт грузовика «Ностромо» компании «Уэйланд-Ютани». Возвращаясь из очередного рейса, этот корабль поймал неизвестный сигнал с планетоида LV-426. Так Рипли и познакомилась с Чужими.

Отношения, увы, не сложились. Первого Чужого Рипли выкинула в космос — прямиком к обломкам взорванного ею же «Ностромо», потом вернулась на LV-426 и разобралась с королевой Чужих. Дальше была планета-тюрьма, где Рипли узнала, что внутри нее зреет эмбрион королевы, и на радостях нырнула в расплавленный металл. А 200 лет спустя ее клонировали. Став получужим-получеловеком, Рипли совершила два концептуальных поступка: поиграла в баскетбол и насмерть замучила своего собрата-гибрида.

После этого Сигурни Уивер отпраздновала 50-летний юбилей и сказала: «Хватит, я вам не лысый, чтобы всю жизнь Ленина играть». Здесь можно ставить точку, ведь «Чужие» без Уивер — как «Терминатор» без Шварценеггера.

Почему 2 место: в честь этой героини Стивен Кинг назвал инопланетных паразитов из «Ловца снов» общим термином The Ripley. Там, где побывала Эллен Рипли, Хищникам будет очень скучно, ведь эта невзрачная женщина способна вытворять такие вещи, что Чужие просто дуба дают.

Девочка на лиловом шаре

1 место

Имя:
Алиса Селезнева

Родитель:
Кир Булычев (Игорь Всеволодович Можейко)

Место работы:
Воспитанница детского сада, школьница в цикле произведений об Алисе Селезневой

Цитата: «Там очень интересно, — ответила она. — Бах! — и я в другой комнате. Там сидит за столом дядя и пишет что-то... Потом я спросила, как его зовут, а он сказал, что Аркадий, и он писатель, и пишет фантастические книжки о будущем. Он, оказывается, не все придумывает, потому что к нему иногда приходят люди из нашего времени и все рассказывают...» (рассказ «Свой человек в прошлом»)

Книги про эту маленькую девочку возбуждали у советских детей светлые чувства, а экранизации с Наташей Гусевой просто возбуждали. Прототипом нашей героини стала дочь автора. Первые истории были написаны специально для нее — точно так же, как 150 лет назад Льюис Кэрролл придумал сказочную тезку для дочери своего друга. Сегодняшняя финалистка «Доски почета» бескорыстно любит людей и водит дружбу с цветными: меланхоличным капитаном Зеленым, а также уроженцем планеты Чумароза с недвусмысленным «светло-синим» именем — то ли Громогейка, то ли Гомозека.

Подвиги: Алиса родилась 17 ноября неизвестно какого года во второй половине 21 века (Кир Булычев не гнался за лаврами Толкина — его книги не имели последовательного «сеттинга» и часто противоречили друг другу). Мама — архитектор, отец — известный профессор космобиологии. Благодаря своему доброму папе, неугомонная девочка с ранних лет попадала в самые фантастические приключения, сделавшие ее судьбу похожими на мужскую анатомию (все лучшее только впереди).

Она гонялась за пиратами-трансформерами — Крысом и Весельчаком У, спасала жителей Атлантиды, летала на живом космическом корабле Гай-до, путешествовала в прошлое, ухаживала за бронтозавром, помогала привидению, общалась с разными роботами, марсианскими богомолами и даже джиннами — всего не счесть. Наиболее узнаваемый образ Алисы был создан Наташей Гусевой (которая, кстати, повторила карьеру вымышленного «отца» своей героини и стала биологом): короткие русые волосы, огромные глаза и ямочки на щеках. Ну чем не аниме?

Почему 1 место: Алиса Селезнева — самый популярный женский персонаж в отечественной фантастике. Непоседливая, добрая, честная и смелая, она меньше всего похожа на западных «сестер по ремеслу», привыкших решать свои проблемы не находчивостью и добротой, а буквами и цифрами: АК-47, М-16, С4...

Гостья из будущего и Гостья из настоящего.

САМЫЕ-САМЫЕ... РУЧНЫЕ ПИТОМЦЫ!

Победители конкурсов

Угадай-ка!

Многие наши читатели догадались, что на картинке, опубликованной в МФ №40 (декабрь 2006) изображена Варечка, марсианская ящерица штурмана Юрковского из романа «Путь на Амальтею» А. и Б. Стругацких (рисунок взят из сборника «Стажеры»).

Среди всех верных ответов мы провели жеребьевку, имя победителя — Станислав Рожков. Ему и достается приз — стильная черная сумка с эмблемой фильма «Эон Флакс».

Вы знаете больше?

Читатели назвали нам несколько десятков весьма любопытных ручных питомцев — от Чебурашки, Винни-Пуха и Говоруна до волчицы вождя Тралла, говорящего кота Клары Хюммель и паука Арагога, любимца Хагрида.

С удовольствием представляем тройку победителей: Марина Митюкова, Елена Гладнева и Алиса Конон. Призы — лучшие фантастические книги — уже ждут своих владельцев!

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Как зовут очаровательного юного актера, который сыграл Энакина Скайуокера в «Призрачной угрозе»? Чем он сейчас занимается?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Елена

ОТВЕТ

Милый отрок **Джейкоб Кристофер Ллойд** родился 5 марта 1989 в американском городке Форт-Коллинз (штат Колорадо). Кинодебют Джейка состоялся в фильме Ника Кассаветиса Unhook the Stars (1995). Затем Ллойд начал сниматься на ТВ: отметился небольшими ролями в сериалах «Скорая помощь» и «Притворщик», телефильмах «Аполлон-11» и «Хозяин», кинофильме «Подарок на Рождество», где его партером был сам Шварценеггер. Звездный час Ллойда наступил в 1999 году, когда он сыграл вундеркинда Энакина Скайуокера в картине Джорджа Лукаса «Звездные войны: Эпизод I — Призрачная угроза». Но большой актерской карьеры юноша не сделал. Принял участие в озвучке нескольких игр по вселенной «Звездных войн», сыграл в малобюджетнике «Умри со мной» и спортивной драме «Мэдисон». Сейчас Джейк вместе с семьей живет в городке Кармел (штат Индиана) и учится в местной школе. В недавнем интервью Ллойд заявил, что готов вернуться в кино. Дело за приглашениями...

Семнадцатилетний Джейк.

ЗАПРОС

Самобытная история Мелани Роун «Принц драконов» так и не была издана у нас полностью. Может быть, появились какие-то новости?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Александр Новиков

ОТВЕТ

Творчество **Мелани Роун** мало известно отечественным любителям фантастики. На русском языке в издательстве «***АСТ***» выходил ее совместный с Кейт Эллиот и Дженнифер Роберсон роман «Золотой ключ» (1996). Впрочем, написала Роун немного. На ее счету также цикл «*Изгнанники*» — The Ruins of Ambrai (1994), The Mageborn Traitor (1997), The Captal's Tower (2006), и отдельные романы The Rushden Legacy (1985), Knights of the Morningstar (1994), Diviner's Key (2005) и Spellbinder (2006). Все — в жанре фэнтези.

Самый известный сериал Роун «*Принц драконов*» выпускался у нас в ООО «***Транспорт***», однако не был издан до конца. Вышли два романа: «Принц драконов» (Dragon Prince, 1988) и «Звездный свиток» (The Star Scroll, 1989). Еще в цикл входят Sunrunner's Fire (1990), Stronghold (1990), The Dragon Token (1992) и Skybowl (1993). К сожалению, ни одно наше издательство не озвучивало намерения выпустить цикл полностью.

ЗАПРОС

Увлекаюсь мифологией, особенно египетской. Есть ли в фантастике (книгах или кино) примеры ее употребления?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Neferttity

ОТВЕТ

Фрагменты египетской мифологии, истории и культуры нередко встречаются в мировой фантастике. Одних только фильмов про оживившую мумию, которая охотится за археологами и кладоискателями, насчитывается несколько десятков — от самой первой ленты 1932 года до сравнительно недавних картин «Мумия» и «Мумия возвращается».

К лучшим произведениям, в которых использованы элементы мифологии Древнего Египта, относится гротескная фантазия Т. Пауэрса «Врата Анубиса». Иронически переосмысливает отношения египтян и богов Т. Пратчетт в «Пирамидах». Герои книг отправляются в Египет на машине времени («Отражения в Ниле» С. Фрэнк, «Остров Русь» С. Лукьяненко и Ю. Буркина). Капризная дамочка из будущего изменяет себя с помощью ДНК царицы Клеопатры («Преображенная Клеопатра» Э. Скарборо). Тайны египетских богов раскрывают археологи из исторического фэнтези Дж. Линдскольд «Затерянная пирамида». Эпическая история перемешивается с мистикой («Колдун» У. Смита, «Место для истины» К. Жака, «Стародавние вечера» Н. Мейлера). А боги Осирис, Сет, Анубис, Гор вообще оказываются пришельцами с далеких миров (фильмы «Звездные врата» и «Бессмертные: Война миров», роман Р. Желязны «Создания света, создания тьмы»).

ЗАПРОС

Какова судьба мюзикла «Властелин Колец», премьера которого должна была состояться весной 2006?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Елена

ОТВЕТ

Премьера мюзикла «**Властелин Колец**» состоялась 23 марта 2006 в Торонто. Постановка сценариста и режиссера *Мэтью Уорхуса* длительностью 3,5 часа обошлась почти в 27 миллионов долларов. Поначалу продюсер *Кевин Уоллес* собирался организовать премьеру в Лондоне, но не нашел там подходящей театральной площадки. Для спектакля пришлось соорудить 17 подъемников и вращающуюся сцену весом 40 тонн. В постановке заняты 55 актеров, музыку написал индиец *Алла Раха Рахман*, вместе с ним работали финская фолк-группа **Varttina** и оркестр под управлением дирижера *Криса Найтингейла*.

Критики разнесли спектакль — дескать, он затянут и сумбурен, музыка невыразительна, персонажи бесцветны. Тем не менее у зрителей мюзикл пользуется достаточным успехом, особенно отмечается его зрелищность. В мае 2007 спектакль начнет идти в Лондоне, в 2008 премьера состоится на Бродвее, затем последуют мировые гастроли.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: *ФЕВРАЛЬ* 142

Если бы:
КАК ВЫЖИТЬ ПОСЛЕ ГЛОБАЛЬНОЙ КАТАСТРОФЫ 143

Инструменты. Тушенка. Горючее. Вода. Оружие. Постоянная охрана жилища. Разведение домашних животных. А вы знаете, как собрать респиратор из подручных материалов и обезвредить ведро зараженной воды? Нет? И все-таки хотите выжить после катастрофы? Не надо паники! Просто читайте руководство по выживанию от Михаила Попова.

Назад в будущее:
ГАЛЕРЕЯ НЕСБЫВШЕГОСЯ БУДУЩЕГО, ЧАСТЬ 2 148

Этой статьей мы продолжаем публикацию серии материалов, основу которых составляют иллюстрации, а не текст. Как представляли наши предки светлое будущее своих внуков и правнуков — в нашей очередной «Галерее».

Арсенал: *ТАКТИЧЕСКИЕ ХИТРОСТИ В ДРЕВНОСТИ И В СРЕДНИЕ ВЕКА* 154

Заманить в ловушку, организовать ложное отступление, напустить тумана во всех смыслах этого слова — арсенал тактических военных хитростей весьма велик. Это только в компьютерных играх военачальник может видеть все, что происходит на карте, с высоты полета орла. Из древности и средневековья до наших дней дошла масса приемов, помогавших выигрывать самые сложные битвы, используя в своих целях неосведомленность противника об истинном состоянии дел на поле боя.

КУНСТКАМЕРА 158

Малоизвестные и неочевидные факты о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 февраля

В 1991 году в Техасе была основана компания **id Software**. Именно ее сотрудники создали такие знаменитые игровые сериалы в жанре экшен, как Commander Keen, Wolfenstein 3D, DOOM и Quake.

В 2003 году при заходе на посадку потерпел катастрофу американский космический корабль **«Колумбия»** — старейший орбитальный челнок программы «Спейс Шаттл».

8 февраля

В 1932 году родился популярнейший голливудский композитор **Джон Уильямс**, пятикратный лауреат «Оскара», обладатель четырех «Золотых глобусов» и восемнадцати «Грэмми». Автор музыки к большинству самых кассовых фантастических фильмов и киносериалов — таких, как «Звездные войны», «Инопланетянин», «Супермен», «Парк Юрского периода», «Гарри Поттер», «Индиана Джонс».

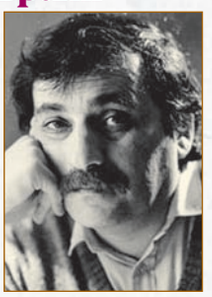
9 февраля

В 1928 году родился известный американский художник **Фрэнк Фразетта**, мэтр фантастического рисунка, классик книжной иллюстрации, фактически создавший изобразительный канон для изданий западной НФ и фэнтези. Автор множества комиксов, хрестоматийных иллюстраций к книгам Роберта Говарда, Эдгара Берроуза, Лайона Спрэга Де Кампа, а также соавтор анимационного фильма Ральфа Бакши «Огонь и лед».

12 февраля

В 1931 году состоялась премьера классической вампирской драмы Тода Браунинга **«Дракула»** с Белой Лугоши в главной роли. Это была первая «официальная» экранизация одноименного романа Брэма Стокера.

14 февраля

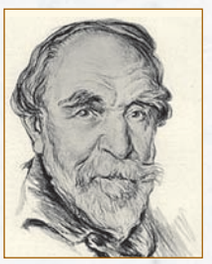


Родился **Борис Штерн** (1947—1998), русский писатель, мастер иронической и юмористической фантастики, автор сборников «Чья планета?», «Дом», «Рыба любви», «Сказки Змея Горыныча», «Приключения инспектора Бел Амора», «Остров Змеиный», а также искрометного романа-калейдоскопа «Эфиоп» и посмертно опубликованного романа «Вперед, конюшня!». Лауреат премий «Странник», «Старт», «Великое Кольцо» и «Бронзовая улитка».

15 февраля

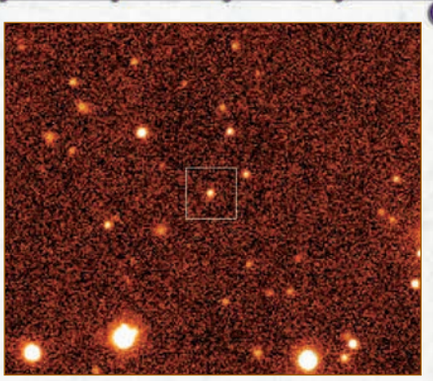
В 1715 году моряк и врач Лемюэль **Гулливер** отбыл из Страны гуигнгмов — разумных лошадей, поработивших местный подвид лишенных интеллекта людей (Джонатан Свифт, «Путешествия Гулливера»).

17 февраля



Родился **Жозеф Анри Бекс**, более известный как **Жозеф Рони-старший** (1856—1940), бельгийско-французский писатель, автор популярной трилогии о троглодитах «Вамирэх», «Борьба за огонь», «Пещерный лев». Также известен по научно-фантастическим книгам «Удивительное путешествие Гертона Айронкестля», «Нимфея», «Звездоплаватели», «Таинственная сила», «Навигаторы бесконечности» и «Смерть Земли» (часть произведений опубликована с братом Жюстеном под общим псевдонимом Ж. А. Рони).

В 1965 году родился американский кинорежиссер **Майкл Бэй**, оставивший след в фантастике НФ-блокбастерами «Армагеддон» и «Остров». В данный момент работает над полнометражной версией «Трансформеров».



В 2004 году американские астрономы Майкл Браун и Чэд Трухильо открыли в поясе Койпера транснептуновый планетоид диаметром около 1600 км, чья поверхность состоит из водяного и метанового льда с примесью различных углеводородов. Объект получил название **Orcus**, в честь римского божества подземного мира.

23 февраля

В 1964 году в семье морского офицера появилась на свет **Дана Скалли**, агент особого отдела ФБР по изучению паранормальных инцидентов и преступлений — X-files. Талантливый медик и патологоанатом (сериал «Секретные материалы»).

27 февраля

В 1784 году умер (или имитировал смерть) один из самых загадочных персонажей 18 века граф **Сен-Жермен** — алхимик, музыкант, авантюрист, шпион, изобретатель, оккультист, и, если верить романам Челси Куинн Ярбро, могущественный вампир.

В 2000 году состоялась премьера мини-сериала Дэвида Карсона и Герберта Уайза **«Десятое королевство»** с Кимберли Уильямс, Скоттом Коэном и Рутгером Хауэром — блестящего фэнтези-телефильма, остроумно обыгрывающего сюжеты известных сказок.

Михаил Попов

ОБОГНАТЬ ВРЕМЯ

ГАЛЕРЕЯ НЕСБЫВШЕГОСЯ БУДУЩЕГО

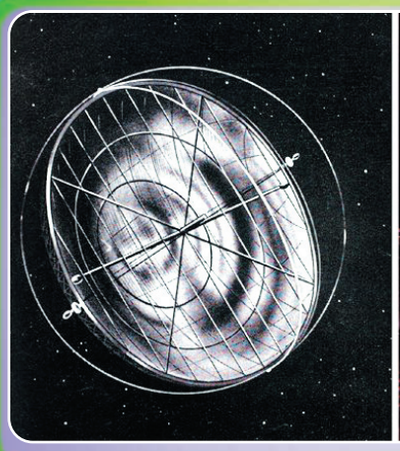
Я гораздо больше буду уважать парня, сумевшего воплотить в жизнь одну-единственную идею, чем бездельника с тысячами идей.
Томас Эдисон

По просьбам читателей мы публикуем продолжение «картинной галереи времени», вышедшей в декабре прошлого года. Эксперимент, начатый три месяца назад, оказался неожиданно успешным. Лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать, поэтому сегодня мы продолжим путешествие по 1950-60-м годам и снова взглянем на то, как люди того времени пытались ускорить наступление будущего, проектируя самые невероятные устройства. Встречайте сегодняшний день — такой, каким он вполне мог бы оказаться, если бы в этих ожиданиях было чуть меньше фантастики.

Экуменополис. Слово, придуманное в 1967 году, означает превращение всей поверхности Земли в один гигантский жилой комплекс. При помощи ядерной энергии предполагалось изменить облик континентов (см. картинку). Представьте, что реки повернуты вспять, болота превращены в гидропонные фермы, погода контролируется, дождевая вода собирается, очищается и поступает в общепланетный водопровод. Пустыни играют роль радиаторов, отдавая избыточное тепло экуменополиса.

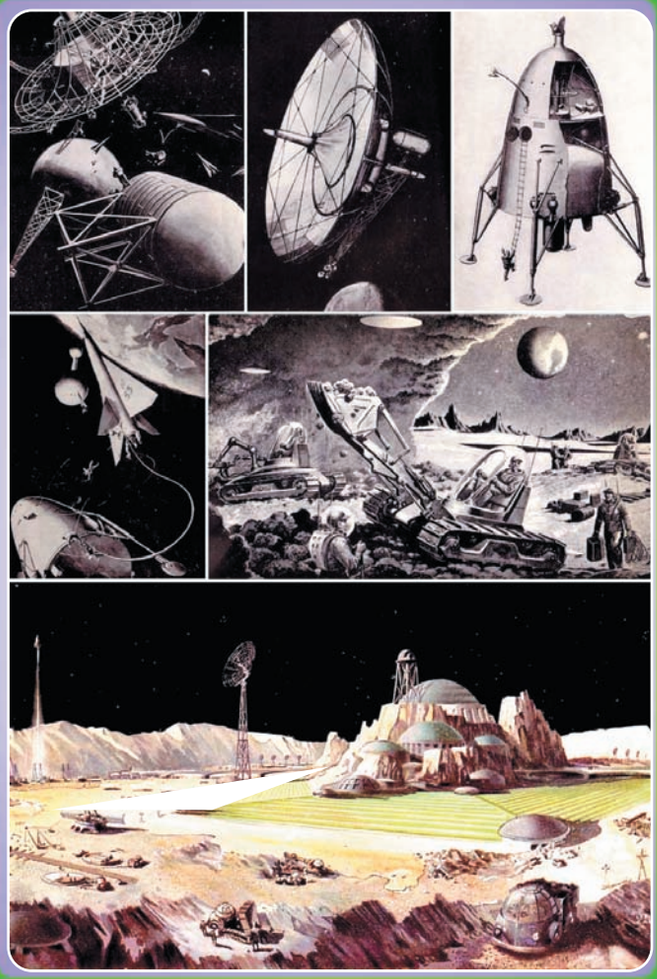
1961 год, кратер от ядерного взрыва «Седан», проведенного в рамках проекта «Плуг». На поверхность было выброшено 12 миллионов тонн грунта. Таким способом предлагалось создавать подземные хранилища для газа, а также добывать его (стимулировать отток из естественных полостей).

Кроме того, ядерные бомбы могли расширить Панамский канал, прорыть новый водный путь через Никарагуа, создать в Африке огромные моря. США должны были покрыться сетью новых судоходных путей. В СССР имелся план «провзрывать» новые каналы для северных рек, перенаправить их течения, перегородить Берингов пролив и обогревать теплой водой Сибирь.

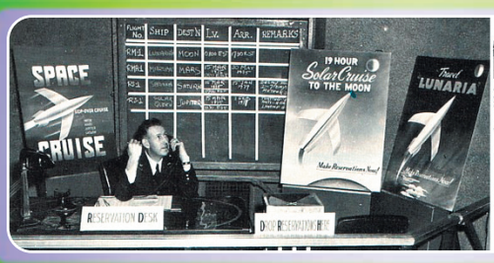


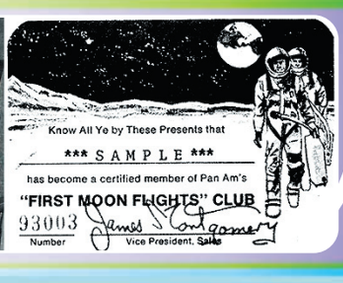
В дополнение к ядерным «перестановкам» над Землей нужно было развесить космические зеркала. Во время войны во Вьетнаме президент Джонсон даже задумал проект Moonshine — ночное освещение поля боя из космоса.

Самые горячие головы предлагали взрывать ледяные шапки планеты и буксировать айсберги в Европу и США для получения пресной воды. Более того — серией взрывов водородных бомб якобы можно изменить наклон оси вращения планеты на 23 градуса, чтобы наступила вечная весна. Также предлагалось зажечь маленькое термоядерное солнце прямо на орбите Земли, чтобы освещать ее ночную сторону.

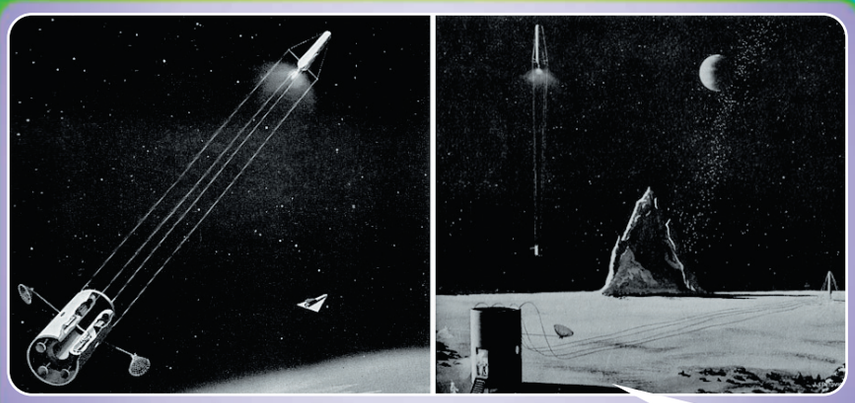


Гагарин еще не полетел в космос, а люди всерьез готовились к жизни на Луне. В 1956 году «Журнал Британского межпланетного общества» писал, что на лунных плантациях можно будет выращивать гигантские растения. Кстати, есть шанс обнаружить на дне кратеров местную растительность, которую также следует приспособить под нужды сельского хозяйства.



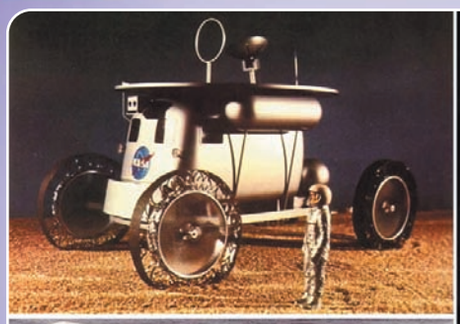


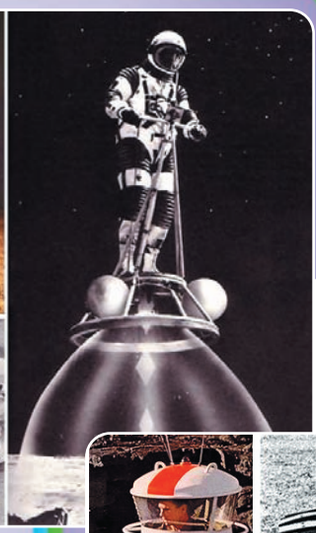
В 1968 году авиакомпания Pan American стала бронировать места в пассажирских рейсах на Луну, которые, как было объявлено, начнутся в 2000 году. К 1971 году было сделано 93000 предварительных заказов. Одно из мест забронировал Рональд Рейган.



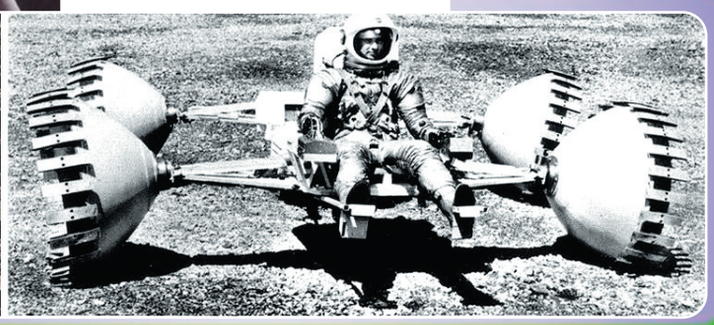
Проект «Гелиос» инженера Крафта Ерике (друга Вернера фон Брауна). Мощная ядерная ракета тянет на тросах жилую капсулу до Луны.

Защитный кокон с реактивным маневровым рулем, разработанный General Electric для «падения» космонавтов с орбиты на Землю.

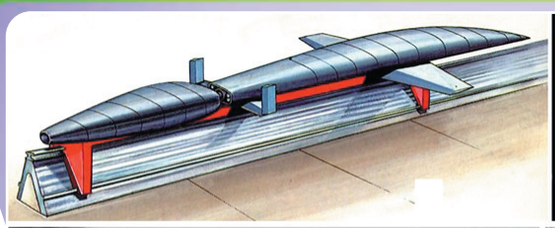


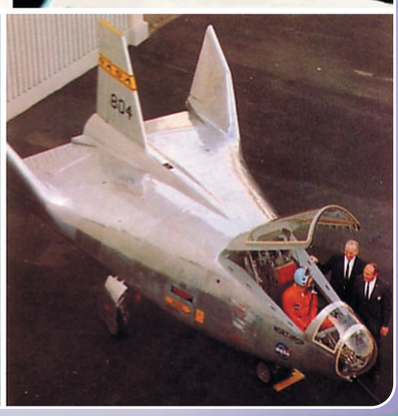


Разработки NASA и компании Grumman: лунный скафандр, различные луноходы, а также лунная палка «пого».

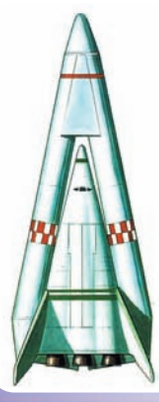


Первый шаттл придумали немцы в 1933 году. Это был стратосферный бомбардировщик «Серебряная птица» (слева вверху). Он разгонялся по трехкилометровому рельсовому пути мощным задним модулем, отцеплялся от него, выходил на орбиту и, двигаясь «рикошетами» от плотных слоев атмосферы, сбрасывал бомбы с недосягаемой для зениток высоты.

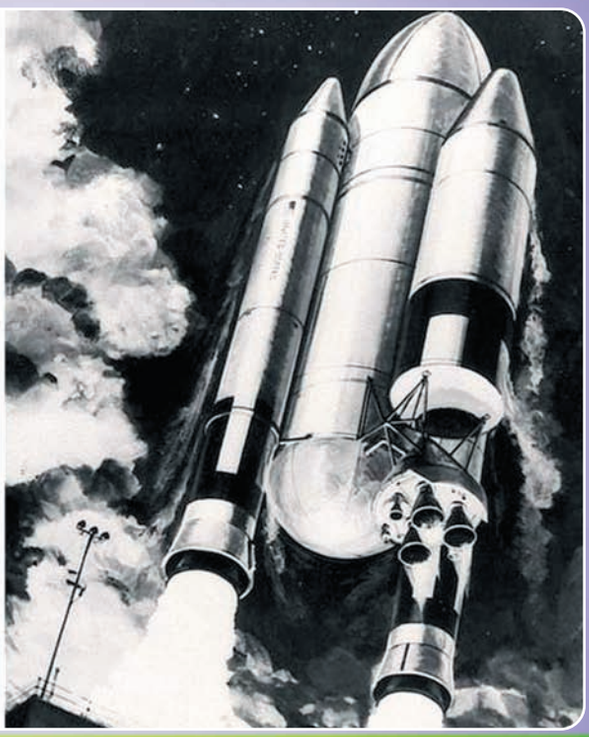




Гражданские шаттлы. Слева: «космические паромы» от Lockheed и Douglas; ниже — разработки компании Boeing, Rockwell и General Dynamics.

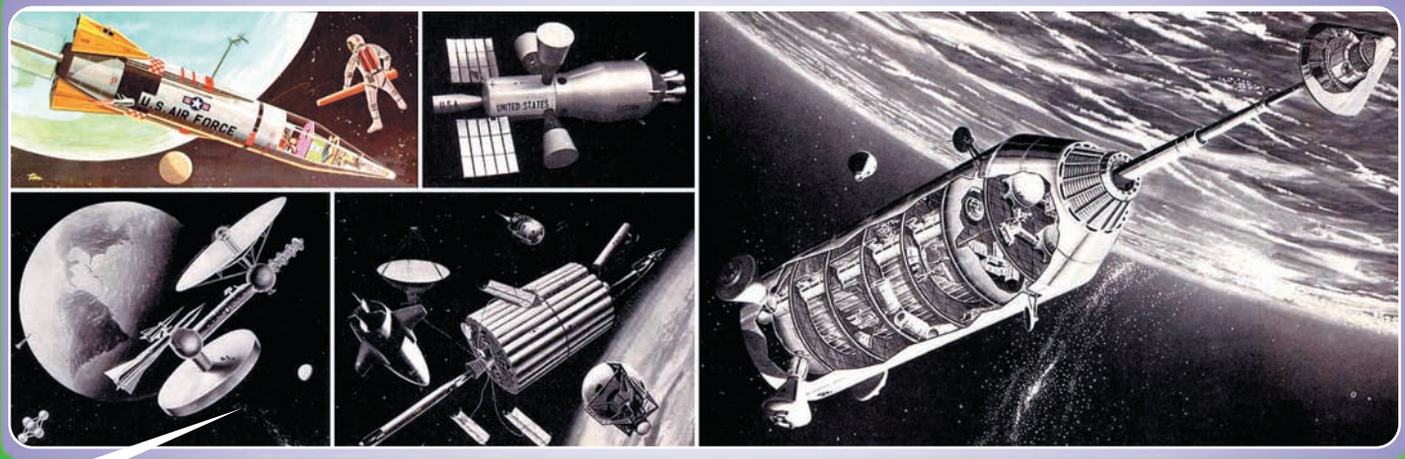


Массовые полеты на Луну и Марс были невозможны без мощного транспорта. На замену ракете «Сатурн 5» предлагалось поставить гигантскую «Нову» с многоразовыми ступенями. Шум от ее старта был бы таков, что зрителям следовало удалиться от площадки на несколько десятков километров.

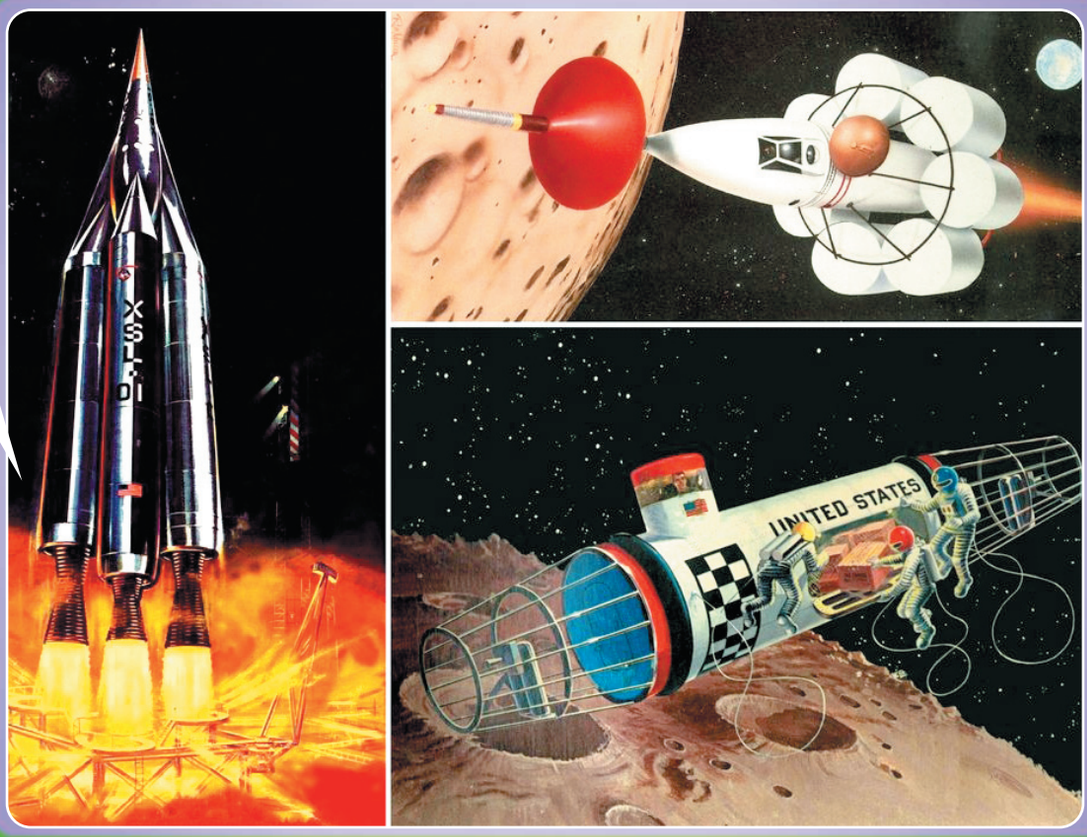


Небольшие ракеты моделей «Пегас», «Итака» и «Ромб» предлагалось использовать в том числе и для дальних пассажирских перевозок на Земле.

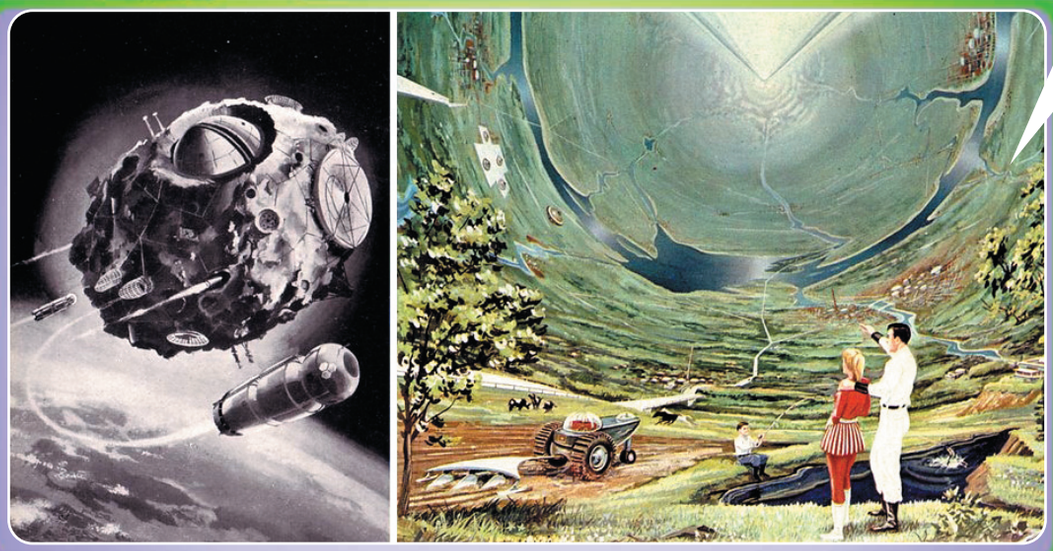
Стендовые испытания ядерных ракетных двигателей моделей RIB, ROVER и KIWI, 1960-е годы.



В 1951 году Вернер фон Браун предложил строить подобные космические станции из отработанных ступеней ракет.



Говоря о станциях, гениальный немец имел в виду примерно такую «модульную» конструкцию ракет. Справа внизу — космическое такси от Земли до Луны.



В 1960-х годах стала очень популярной идея о превращении астероидов в космические станции или даже корабли. Ледяной центр астероида выжигался огромными зеркалами, внутри него становилось тепло и светло, затем весь объект раскручивался для создания искусственной гравитации и заселялся людьми.

Михаил Попов

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

КАК ВЫЖИТЬ ПОСЛЕ ГЛОБАЛЬНОЙ КАТАСТРОФЫ

Это еще нужно доказать, что интеллект имеет какую-то ценность для выживания.
Артур Кларк

Мох растет с северной стороны деревьев, змеи реагируют на вибрацию, а сто граммов «для согрева» на самом деле лишь усиливают потерю тепла. Но для выживания вдали от цивилизации этих знаний недостаточно. В «Таинственном острове» Жюля Верна группа американцев, попавших на необитаемый остров, смогла при помощи стекол от часов и собачьего ошейника сделать глиняную посуду, получить нитроглицерин, а также сконструировать гидравлический подъемник, морской корабль и электрический телеграф. В реальности же перочинный нож и школьный учебник физики — далеко не единственные инструменты, необходимые для возрождения цивилизации с нуля.

Что делать, если произошло непоправимое, и вы уже не зритель фильма-катастрофы, а его действующее лицо? Как спасти себя и своих близких при разных сценариях наступления Армагеддона? Для вас — наше сегодняшнее пособие по выживанию в фантастических условиях, которые — кто знает? — когда-нибудь вполне могут стать реальностью.

Fallout 3

Апокалипсис наступил. Неважно, что стало его причиной — нашествие инопланетян, бунт роботов, красная кнопка в чемодане у невежественного ковбоя, пробирка с вирусами в руках у одурманенного героином талиба или оборонный суперкомпьютер под управлением новой версии Windows. Цивилизации конец. Хорошая новость: вы выжили. Плохая: возможно, это ненадолго.

Диагностировать полный крах человеческого общества очень сложно. Растерянность и паника будут длиться как минимум несколько дней. Радио молчит, по телевизору одни помехи, слухи противоречат друг другу. Определить истинные масштабы катастрофы нельзя. Кто знает — может быть, ядерной бомбардировке подверглись лишь некоторые страны? Вдруг марсиане скоро передохнут от наших вирусов, а в город войдут войска и возьмут ситуацию под контроль?

Именно поэтому не следует начинать громить продуктовые магазины сразу же, как только в городе завоют сирены. Делайте то, чему вас учили на уроках ОБЖ в школе. Спасайте себя и своих

Нашествие зомби чаще всего бывает локальным, а не общемировым.

близких. Всего несколько дней — и будет ясно, что нас ждет впереди: порядок или хаос. Если масштабы катастрофы таковы, что живые мертвецы бесчинствуют по всему миру, в Африке выпал снег, а уровень мирового океана поднялся на сто метров из-за падения гигантского метеорита, то спасение собственной жизни становится наивысшим приоритетом.

Квартирный вопрос

Прежде всего необходимо найти надежное убежище. Мегаполисы слишком опасны. Любым путем раздобудьте транспортное средство и отправляйтесь в провинцию. Лучше всего — город с населением около сотни тысяч человек. Убежище должно быть просторным, неприметным, с хорошо просматривающимися подходами и удобными путями для отступления.

Искать его следует в окраинных промышленных районах, исключая вредные производства, ведь бесхозные химзаводы могут оказаться не менее опасными, чем атомные бомбы. Нас интересуют кирпичные или панельные здания (заброшенные ангары, недостроенные цеха), а также подземные помещения. Селиться желательно вдали от складов, на непроизводственных площадях — они вряд ли привлекут мародеров, а электромеханическое оборудование, топливо и газ можно будет найти по соседству.

Связь удобнее всего поддерживать радиостанциями, но в некоторых случаях (например, вторжение инопланетян) от этого лучше воздерживаться.

В одиночку вам не выжить. Чем многочисленнее и сплоченнее ваш коллектив, тем лучше. Идеальный вариант — создать «ядро» из семьи и ближайших друзей, усилив его молодыми, здоровыми, спокойными и неглупыми мужчинами. Очень важно, чтобы авторитет лидера не вызывал сомнений и при попытке мятежа защищался большинством членов коллектива.

Бензиновые и дизельные генераторы обеспечат вас электричеством, потребляя около литра топлива в час.

Ваше слово, товарищ Маузер!

Никогда не ходите один и без простейшего оружия (для начала подойдет даже кухонный нож или молоток). На уличное освещение лучше не рассчитывать. Без него сложно ориентироваться на местности после захода Солнца, а любой переносной источник света привлечет к вам нежелательное внимание. Меньше всего ночью заметен синий свет, а быстрое движение легче засечь, чем медленное. Помните, что в темноте пройденное расстояние оценивается неверно — вам кажется, будто вы прошли дальше, чем на самом деле. На первых порах вечер и ночь лучше проводить в убежище. Желательно избегать спальных районов с высокой плотностью населения.

Если в бомбоубежище кто-то умер, а наружу выходить нельзя, то тело рекомендуется убрать в герметичный пластиковый мешок. Однако при длительном хранении его могут разорвать трупные газы.

Охотничьи магазины (спортивные школы, отделения милиции) представляют гораздо больший интерес, чем универмаги или автомастерские. Учтите, что почти все оружие и боеприпасы хранятся в сейфах. Универмаги и мастерские были упомянуты не зря. Там можно найти необходимые инструменты и при наличии определенных слесарных навыков быстро завладеть главными аргументами в борьбе выживание.

Самозарядный карабин «Вепрь» и бронежилет.

Обеспечив себя оружием и патронами, необходимо начать копить горючие материалы. Топливо для зажигалок и крепкое спиртное в магазинах, бензобаки автомобилей, хранилища транспортных предприятий — от всего этого напрямую зависит ваше благополучие. Бензоколонки вряд ли помогут. Для их работы требуется электричество.

Очень скоро почувствуется дефицит воды. Это — следующее, о чем предстоит позаботиться. Исходите из того, что в день одному человеку ее требуется около 2 литров. Берите только герметично упакованные емкости: минералка, лимонады, соки. Раздобудьте консервы, сублимированные продукты, полуфабрикаты, крупы, соль, сахар, высокоградусный алкоголь, спички (зажигалки), парафиновые свечи.

Скорее всего, вы не потомственный Кулибин и вряд ли сможете собрать на

Письменные просьбы о помощи могут привлечь к вам других выживших (фильм «Рассвет мертвецов»).

помойке ядерный реактор, однако простейший набор строительных инструментов и расходных материалов вам обязательно пригодится.

В осаде

Периодически наведывайтесь в аптеки. Лекарства, витамины, спирт, бинты, простейшие медицинские инструменты — все это должно быть ваше. Замечательную начинку для адских машин можно изготовить из таких вещей, как бензин, масло, хозяйственное мыло, алюминиевая пудра, нашатырный спирт, йод, марганцовка, глицерин и аммиачная селитра.

ДЫШИТЕ — НЕ ДЫШИТЕ

Вдыхание радиоактивной пыли стократ опаснее, чем ее оседание на тело. Об архаичных ватно-марлевых повязках лучше забыть. Вам нужны всего три вещи: 1) активированный уголь из аптеки; 2) пылевой респиратор из магазина строительных инструментов; 3) фиброволокно HEPA (задерживает частицы крупнее 0,3 микрометра — то есть, 99,9% бактерий и радиоактивной пыли), из которого сделаны мешки большинства современных пылесосов. При наличии данных компонентов можно собрать дыхательный прибор, который, возможно, спасет вам жизнь.

Уголь, респиратор, фиброволокно.

Все вещи, которые вы соберете, будут лакомой добычей для других выживших. Во время перевозки грузов не привлекайте к себе внимания. Убедитесь, что за вами не следят, и лишь тогда приближайтесь к убежищу. Как реагировать на просьбы о помощи — решайте сами, но учтите, что каждый недееспособный иждивенец сделает вашу жизнь сложнее.

Позаботьтесь о надежных дверях и запорах для убежища. Сделайте толстые заслонки на окна, чтобы ночью из них не проникал свет (на всякий случай помните о том, что лампочка в 100 ватт, закрытая трехмиллиметровой фанерой, обнаруживается прибором ночного видения с расстояния в 1 километр). Придайте прилегающей территории заброшенный вид. Ликвидируйте все возвышения, по которым можно забраться к вам на крышу или перелезть через стену. Выделите несколько человек на круглосуточную охрану убежища, организуйте усиленные дежурства по ночам.

Набор для выживания: компас, целлофановые пакеты, герметичный контейнер, нож, крючок, леска, изолента, медикаменты, иголка с нитками, булавки, блестящая фольгированная пленка.

В темноте нелишней будет простейшая «сигнализация» — веревки с банками и бутылками, натянутые на подступах к убежищу. Держите наготове огнетушители (лучше всего порошковые). Капканы и ловушки, расставленные снаружи, могут защитить вас не хуже винтовок, а дерево, поваленное на дорогу, способно помешать внезапному «кавалерийскому наскоку» вражеских транспортных средств.

Соблазн навестить военные части с целью «позаимствования» боевой техники будет велик, однако здесь следует быть осторожным. Если солдатам удалось пережить Апокалипсис, то в условиях хаоса они окажутся наиболее организованными и боеспособными. Армейские подразделения могут восстановить в регионе власть и закон, и это далеко не худший вариант развития событий. Однако следует иметь в виду, что эта «власть» легко может превратиться в кровожадную диктатуру, которая, если верить Платону, лишь немногим хуже демократии. К тому же, кто даст гарантии, что вооруженные «спасители» в противогазах не исполняют приказ о локализации инопланетной эпидемии путем уничтожения всех выживших?

Налаживать торговлю (натуральный обмен), как в финале «Свободного владения Фарнхэма» Хайнлайна, не стоит. Выгода от этого вряд ли сможет оправдать риск привлечения нездорового внимания к своему убежищу. Закрепляться в городе на несколько сезонов разумно лишь в том случае, если есть хоть какая-то надежда на нормализацию обстановки. Продовольственные и топливные ресурсы города, терпящего гуманитарную катастрофу, быстро подойдут к концу, да и вечно прятаться от опасности нельзя.

Для обеззараживания 1 литра воды в нее можно добавить несколько капель хлорного отбеливателя и дать ей настояться.

В большинстве случаев ваша городская «база» окажется лишь перевалочным пунктом. Запасайтесь необходимым, привыкайте к жизни в условиях естественного отбора, учитесь стрелять. Пока ситуация не накалилась до предела, вы должны успеть разведать место, пригодное для постоянного обитания: удаленное на 25-30 километров и более (расстояние суточного перехода) от городов и поселков, промышленных объектов, опасных ландшафтов — мест схода лавин или селей, землетря-

Путешествовать по стране опасно даже в таком броневике (фильм «Земля мертвецов»).

сений, наводнений, — но рядом с проточными водными объектами и крупными лесными массивами.

Избегайте дальних путешествий, традиционных для некоторых зомби-фильмов. Даже если вы сможете раздобыть бронированный грузовик, шансы добраться до теплых широт, необитаемого острова или подземного бункера, скорее всего, будут невелики.

Робинзониада

Если ваш коллектив насчитывает свыше десяти человек, то оптимальным местом организации «форпоста цивилизации» за городом будет небольшой заброшенный санаторий, пионерский лагерь или база отдыха с готовой инфраструктурой и приемлемыми условиями жилья.

Радиация, смертельная для животных, не причиняет вреда насекомым. При большом количестве жертв глобальной катастрофы следует ожидать «демографического взрыва» у мух — переносчиков заразных болезней.

Защиту поселения нужно организовать примерно так же, как и защиту городского убежища. Все взрослые должны быть вооружены как минимум холодным оружием. Одиночные выходы за пределы базы допускаются лишь в крайних случаях.

Продуктовые запасы будут таять на глазах, поэтому первое, что необходимо сделать после обеспечения безопасности поселения, — создать нормальную сельскохозяйственную базу (а не плантации помидоров, как в фильме «Власть огня»), организовать сбор даров природы — в том числе лекарственных растений, — и попытаться развести домашних животных.

Сроки хранения бензина, в зависимости от его марки, не превышают одного года. Солярка более долговечна, а потому предпочтительна при «топливных рейдах». Перегонку нефти организовать несложно, однако добыча самой нефти в 99% случаев будет задачей, посильной лишь героям Жюля Верна.

Вылазки в города для пополнения запасов довольно опасны, но при автономном режиме существования неизбежен откат в «средневековье». Очень важно найти точный баланс между риском и экономией. С одной стороны, материальные ценности, оставшиеся от погибшей цивилизации, помогут избежать деградации на протяжении нескольких поколений. С другой, человеческий ресурс вашего поселения будет крайне трудновозобновляем, поэтому жертвы недопустимы.

При длительном сохранении апокалиптической угрозы (инопланетяне, вирусы, обезумевшие роботы) у группы из нескольких десятков выживших не будет никаких реальных шансов на восстановление былого могущества homo sapiens. Пассивная борьба за выживание — лишь отсрочка смерти. В этом случае основной задачей поселенцев будет не выращивание картофеля, а поиск способа уничтожения фантастического врага. Существует много сценариев конца света. Каждый из них вносит свои коррективы в эту борьбу.

При **нашествии зомби** необходимо как можно скорее определить его причины и способ распространения «заболевания». Наиболее популярные варианты — некий вирус (бактерии), химические отходы или радиоактивное излучение.

В фильме «28 дней спустя» против толп зомби очень хорошо помогал коктейль Молотова (бензин с маслом).

Хорошей защитой от живых мертвецов может оказаться вода — например, ров или озеро (правда, в «Земле мертвецов» Ромеро они научились ходить по дну), — или высокие стены. В большинстве случаев ваш неживой противник будет глуп, как пробка, медлителен и очень силен. Ходячие трупы, лишенные пищи, могут

Зомби «стучатся» в армированное стекло лишь в кино. На самом деле оно их не остановит, ведь физическая сила зомби значительно выше нормальной.

перестать «функционировать» от бескормицы. Кроме того, их мягкие ткани рано или поздно сгниют, оставив скелет без средств для движения.

Если зомби различают живых людей лишь по внешним признакам, то можно попытаться подражать их поведению — как это сделали герои фильма «Зомби по имени Шон» (Shaun of the Dead).

При помощи двух кусочков фольги, банки, линейки и зубной нити можно собрать довольно точный счетчик Гейгера. Инструкция на нашем диске.

Хорошая идея — дождаться зимы или перебраться далеко на север. Если зомби действительно мертвые, то при минусовой температуре они заледенеют, а если они теплокровные, но безмозглые, то они должны умереть от переохлаждения (похожий план созрел у героев последней книги Стивена Кинга «Мобильник»).

Атомная война также имеет свои особенности. Предполагается, что она не сможет выкосить все человечество (по прогнозам 60-х годов прошлого века ядерный удар США по СССР мог бы уничтожить от 20 до 160 миллионов человек). Выжившие обязательно будут. Основных опасностей две — лучевая болезнь и конкуренция с миллионами отчаявшихся людей.

Электромагнитный импульс — типичная «страшилка» атомной войны. В теории он эффективен,

25 июля 1946 года. Первый подводный взрыв проекта BAKER.

однако подрыв боеголовки на большой высоте воздействует далеко не на все приборы (большинство из тех, что не были под напряжением, останутся целы). Горячо любимый американцами EMP плохо походит на роль «инструмента Судного дня».

Атомная война, равно как и **падение гигантского астероида**, может уничтожить значительную часть человечества при помощи **мега-цунами**. В 1946 году США провели ядерные испытания BAKER, взорвав 20-килотонную бомбу на глубине 60 метров. Самая крупная волна достигла высоты в 29 метров (чуть меньше, чем при азиатском цунами в 2004 году) и прокатилась на расстояние в 7 километров.

Для России это не слишком страшно, а вот густонаселенные побережья США и Европы будут смыты с лица Земли. Последствия падения астероида на сушу либо изменения электромагнитного поля Земли можно не рассматривать, ведь наибольший вред будет причинен не человечеству как таковому, а в первую очередь экологии (фильмы «Столкновение с бездной», «Послезавтра»).

Всемирный потоп от серии мега-цунами оставит в городах очень мало выживших и приведет в негодность значительную часть необходимых для выживания ресурсов. Рекомендуется не задерживаться на берегу и как можно скорее следовать в континентальные районы. Чем скорее вы сможете там закрепиться, тем лучше, ведь катастрофа такого масштаба обеспечит многолетний кризис даже самым могущественным странам.

Таяние полярных шапок (фильм «Водный мир») на самом деле не сможет затопить всю сушу, за исключением вершины Эвереста. Уровень воды поднимется на 61 метр. Глобусы Земли придется перерисовывать, однако суша, конечно же, останется.

Марсиане обыскивают подвал, где спрятались люди («Война миров», 2005).

Землю захватили **инопланетяне** или **роботы**? Готовьтесь к партизанской войне. Прятаться следует в полуразрушенных домах, а еще лучше — лесных землянках, так как главной целью врага станут все более-менее заметные постройки. Необходимо как можно скорее выяснить предельные возможности средств обнаружения и уничтожения людей. В фильме «Война миров» от телескопического зонда марсиан можно было укрыться в погребе, однако на практике технологии противника запросто смогут обнаружить вас под землей даже с орбиты.

Еще одна ключевая задача — поиск уязвимых мест врага. Пришельцы могут быть совершенно невосприимчивы к ядерным взрывам (фильм «День независимости», 1996), но быстро отправятся к своим инопланетным праотцам от стакана простой воды (фильм «Знаки», 2002). Возможно, вам придется обезглавить вторжение чужаков (Half-Life 2), взломать их компьютерную сеть (тот же «День независимости») либо нанести решительный контрудар (игры X-COM, Starcraft).

●●●

Выводите из строя сенсоры роботов (простреливайте, разбивайте, залепляйте грязью). Попытайтесь использовать святую воду против демонов из других измерений. Уничтожьте ценные для противника ресурсы, но не перегибайте палку (помните про последствия загрязнения неба в трилогии «Матрица»). Отправляйтесь в прошлое («Терминатор 1—3», «12 обезьян») либо телепортируйте нашим братьям по разуму «привет» в виде ядерной боеголовки («Поле битвы: Земля»). А главное, не забывайте про девиз «Автостопом по Галактике» Дугласа Адамса: «Без паники!». Неразрешимых проблем не бывает. Человечество может справиться с чем угодно — даже с пробуждением Ктулху, — и скорее уничтожит само себя, чем даст сделать это кому-то другому.

Это интересно

- После сильного землетрясения домашние животные могут на некоторое время стать агрессивными.
- Моча мало пригодна для утоления жажды, однако при отсутствии воды ей вполне можно промывать глаза (после этого их нужно будет обработать раствором борной кислоты, чтобы предотвратить развитие бактерий). Моча, разведенная в воде (1:3), становится хорошим удобрением для растений.
- Ясной ночью свет костра виден за 8 километров, спички — 1 километр, тлеющей сигареты — 500 метров. Для приготовления пищи чаще всего достаточно огня, разведенного в консервной банке.
- Употребление сухой пищи и курение усиливают чувство жажды. Чтобы снизить потерю влаги организмом, необходимо съесть 5-10 граммов соли и запить их небольшим количеством воды.
- Полметра снега защищают от гамма-излучения так же, как и 2 сантиметра стали, 8 сантиметров влажной земли или 5 сантиметров бетона. Для получения сравнительно безопасной воды можно брать снег с глубины от 15 сантиметров и более.

Простой угольный фильтр и длительное кипячение сделают воду гораздо безопаснее.

Здания хорошо сохранились, если учесть, что действие происходит в 30 веке («Поле битвы: Земля»).

Игорь Край

ИГРЫ РАЗУМА

ТАКТИЧЕСКИЕ ХИТРОСТИ В ДРЕВНОСТИ И В СРЕДНИЕ ВЕКА

Все, что полководец совершает по заранее обдуманному плану, со всей официальностью и постоянством, это будет считаться — стратегия. А если это лишь по видимости так, то это — стратегема.
Секст Юлий Фронтин, «Стратегемы»

Добиваться победы можно не только силой, но и хитростью. Но что есть хитрость? Засаду, устроенную в глухом лесу или горном ущелье, конечно же, нельзя считать таковой. Для того чтобы, прячась в кустах, подкараулить противника, не требуется оригинального мышления. Любой зверь справится с этим не хуже самого опытного партизана.

Вошедшие в историю военные хитрости бесконечно многообразны. Многие из них могли сработать и срабатывали лишь однажды, при каких-то уникальных обстоятельствах. Но были и уловки, приносившие победу независимо от случая и повторявшиеся столь регулярно, что их можно рассматривать как неотъемлемую часть тактического искусства.

Засада

Чаще всего хитрости имели целью устройство внезапных нападений. Переломить ход сражения, двинув против усталого и расстроившего ряды противника свежих бойцов из резерва, удавалось очень часто. Еще в древности построение в две и даже три линии стало стандартным элементом тактики многих армий.

Но враг, надо полагать, тоже не глуп. Видя вторую и третью боевые линии, он, конечно же, будет готов к встрече с ними. Для достижения максимального эффекта (в том числе и морального), появление «на сцене» резерва должно стать неожиданностью. «Припасенных» для решающей атаки воинов нужно как-то укрыть. Устроить *засаду*.

Засада в горах.

Тактика засад столь регулярно приводила к победе, что нашла отражение даже в организационной структуре некоторых армий. Так, при традиционном для Руси делении войска на 5—7 полков, один из них именовался «засадным». В византийском войске также существовали особые отряды для «нечаянных нападений» на флангах.

Все бы хорошо, но как устроить внезапное нападение днем, в поле, когда все войска как на ладони? Можно, конечно, упереть фланги в леса или скалы и

В компьютерных играх полководец всегда имеет возможность наблюдать поле боя сверху. В «реале» все было сложнее.

укрыть резервы там. Византийцы не раз прибегали к подобному приему в войнах с варварами. Но и те не всякий раз давали подловить себя настолько просто. Опытный командир наверняка будет предвидеть подобную уловку.

Прятать войска удобнее всего за другими войсками. Легкая кавалерия в прошлом не раз с успехом выполняла функцию ширмы, не позволявшей противнику определить положение тяжелой конницы и пехоты. Если же отряды все-таки оказывались видны, то стратеги древности знали много способов скрыть от врага их действительную численность и состав. Воины вставали плотнее или реже, оружие прикрывалось серыми плащами, либо, наоборот, каждый из всадников нес по два копья.

Лучше всего умели играть в прятки на открытом месте монголы. Свое число и расположение они скрывали, рассаживая на бесчисленных заводных (запасных) лошадей женщин, детей и даже чучела. Если же и этого оказывалось мало, то далеко на флангах, поднимая тучи пыли, прогоняли стада скота. Так, с одной стороны, противник приводился в трепет несметностью «монгольской конницы», а с другой стороны, определить, где в действительности строятся воины, не было никакой возможности.

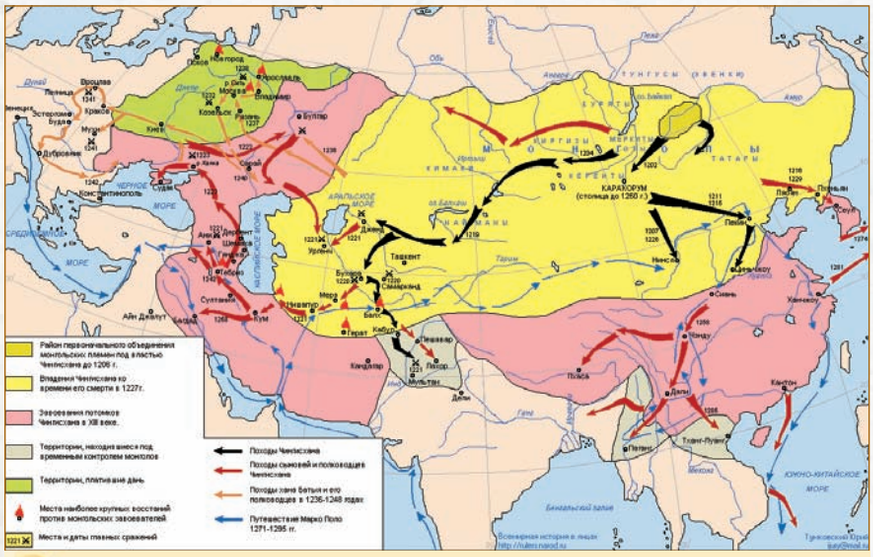
Притворное отступление

Заготовить для противника «сюрприз» в виде пары тысяч отборных воинов — это, конечно же, только полдела. Чтобы ловушка сработала наверняка, противника нужно в нее завлечь. По этой причине наибольший эффект давало сочетание засады с *притворным отступлением*.

Почему именно с отступлением? Засаду легче всего устроить в тылу собственных войск. Кроме того, за первой боевой линией можно скрыть рвы и ловушки. Наконец, начав отступление, есть шанс заставить противника расстроить свои ряды и выманить его с удобных позиций.

Если значительная часть сил выделена для внезапной атаки, нельзя полагаться на легковерность противника. Сложность организации настоящего притворного отступления, успех которого будет закономерен, а не случаен, заключается в том, что оно *не может быть притворным*. Враг должен поверить, что победил. А единственный способ гарантированно убедить его в этом — действительно позволить ему победить на каком-то участке.

Классическим примером завлечения противника в засаду может служить победа *Дмитрия Донского* на *Куликовом поле*. Здесь засадный полк, чтобы исключить



Искусство монгольских полководцев породило империю, простершуюся от Вьетнама до Балтики.

Крокодилы в подкопах

Формой военной хитрости считаются действия, вызывающие у противника иррациональный страх. Часто это бывает страх неведомого. Мексиканские индейцы *ацтеки* отличались воинской доблестью, но впадали в панику при виде лошадей. Если 4000 воинов бежит от 16 всадников, грех не воспользоваться этим. Сами лошади, во всяком случае, пользовались. Быстрое размножение мустангов в Америке связано, в частности, с тем, что поначалу, даже убив всадника, индейцы не решались стрелять в лошадь.

Ничем не отличались в этом плане и европейские народы. Жителям *Карфагена* удалось заставлять римских саперов покидать подкопы, напуская на них крокодилов. Едва ли это были большие крокодилы. Да и вообще, на суше эти рептилии не представляют серьезной опасности. Но откуда это было знать римлянам? В средние века даже чучелам крокодилов приписывали магическую силу.

Наконец, некоторые животные способны вызывать иррациональный ужас, даже будучи привычными и известными. Зная это, хитроумные карфагеняне запаслись не только крокодилами, но и змеями, глиняные сосуды с которыми они сбрасывали на римские суда. Когда змеи расползались по палубам, гребцы разбегались со своих скамей и даже тонули, выпрыгивая за борт.

Страшно?

Выигрыш в шахматах нередко подразумевает гамбит — жертву какой-то фигуры для достижения преимущества.

его обнаружение противником, был укрыт в лесу глубоко позади фронта русского войска. В бой он вступил, лишь когда татары опрокинули фланг русских войск и, преследуя бегущих, проскочили мимо засады. Если бы полк левой руки не был *действительно* разбит, едва ли стоило ожидать, что *Мамай*, ничего не заподозрив, бросит в прорыв все свои резервы.

К случаям применения тактики подобного рода можно отнести и битву при *Каннах*. Разворачивая свое войско на открытой равнине, *Ганнибал* поставил в центре боевого порядка легковооруженных *галлов*, лучшую же пехоту — *ливийских гоплитов* — на флангах. Причем для создания эффекта внезапности ливийцы были сдвинуты назад и скрыты за массами конницы и стрелков.

Первый удар легионов пришелся на галльскую пехоту, которая скоро не выдержала натиска. Преследуя галлов (бегущих *очень* убедительно — искренне, от души, без следа притворства) и не видя засад на флангах, римляне сами вошли в подготовленную ловушку.

В отличие от шахмат, в стратегической игре можно иметь больше фигур, чем думает противник.

Наконец, в битве при *Гастингсе* нормандские рыцари упорно атаковали закрепившуюся на почти неприступном для кавалерии холме пехоту саксов. Только после того, как все атаки были отбиты с большими потерями для нормандцев, притворное отступление позволило им выманить хирд на равнину.

Даже конный отряд может быть скрыт за холмами.

«Засада» же была организована нормандцами очень своеобразно. В дело был пущен «внутренний» резерв. Саксы просто не ожидали, что дисциплина в войске Вильгельма Завоевателя намного выше, чем обычно было в европейских феодальных армиях. «Показывать врагу спину» в то время считалось несовместимым с рыцарской честью! Поэтому представлялось невозможным, что рыцари станут отступать перед пехотой по приказу. Зато вполне естественным казалось, что, встретив сопротивление, они побегут по собственной инициативе. Такая уж противоречивая была у рыцарей репутация.

Мастерами тактических отступлений справедливо считались конные и пешие варвары. Хотя здесь едва ли стоит говорить о хитрости. Обращаясь в бегство, варвары вовсе не намеревались вводить противника в заблуждение, а лишь стремились избежать ближнего боя. Увидев же, что преследование прекратилось, они возвращались, что для врагов нередко оказывалось полной неожиданностью.

Хитрости в наступлении

Преподнести врагу какой-либо сюрприз в наступлении несколько сложнее, так как, обороняясь, он заведомо ожидает нападения. Но его можно ввести в заблуждение относительно того, где и в какой момент будет нанесен удар.

Очень популярной в древние времена военной хитростью было... не нападать вовсе. Сильнейшее войско, от которого противник ожидал наступательной тактики, выходило в поле, строилось, но затем, спустя некоторое время, возвращалось в лагерь. Маневр мог повторяться в течение многих дней. Постепенно враг, которому надоедало попусту париться в доспехах, «расслаблялся». Воины, полагая, что битвы не будет, вооружались небрежно, выходили из лагеря беспорядочно. В результате, когда битва все-таки начиналась, обороняющаяся сторона оказывалась морально и физически не готова к ней.

Аналогичного эффекта добились монголы, когда под Лигницем в сражении с рыцарскими ополчениями Польши и Германии устремились в атаку, крича «спасайся» на польском языке. Поляки пришли в замешательство, решив, что это бежит какой-то из их отрядов, не погнали своих коней навстречу, и были опрокинуты.

Классическим приемом стала также *тактика отвлекающих атак*. Желая скрыть направление главного удара, первый натиск наступающая сторона осуществляла по всему фронту. Так, при решающем штурме *Казани* войска *Ивана Грозного* одновременно предприняли атаки на все ворота, хотя в действительности ворваться в город предполагалось через проделанный взрывом пролом.

Наконец, большое значение во все времена имела рискованная, но эффективная тактика «*здесь они нас не ждут*». Внезапность нападения могла быть достигнута путем наступления через местность, которую противник *обоснованно* считал непроходимой. В битве со шведами дружина князя Александра (на тот момент *Невским* еще не ставшего), оставила коней и даже щиты, чтобы пройти к лагерю противника через болото.

Аналогичным образом пытались действовать в 1515 году швейцарцы в сражении при *Мариньяно*, названном современниками «*Битвой Гигантов*». Не знавшему до той поры поражений ополчению

Грязные приемы

Помимо камней, стрел и горшков с зажигательной смесью, в старину по вражеским позициям нередко выстреливались и снаряды, целью которых было не тело, а дух противника. Так, перебрасывать через стену отрубленные головы врагов придумали вовсе не орки, а еще римляне. Если же мощность метательной машины позволяла, то в полет могло отправиться и целое тело.

Чаще же всего осажденный город забрасывали сосудами с нечистотами. Данный способ нападения был столь распространен, что даже Леонардо да Винчи трудился над его усовершенствованием, пытаясь достичь максимального зловония путем длительного прогрева смеси из свеклы и фекалий в герметично закрытых банках.

Целью подобных обстрелов была деморализация противника. Запахи оказывают сильное воздействие на боевой дух. Накрытый залпом враг не только в прямом, но и в переносном смысле начинал чувствовать, что он по уши... в неприятностях.

Леонардо да Винчи. Изобретатель «грязной бомбы».

Вот и римляне не ждали африканцев со стороны Альп.

швейцарских кантонов общей численностью в 30 тысяч человек противостояла 40-тысячная французская армия.

В отношении главной ударной силы сражений 16 века — пикинеров — французы уступали швейцарцам вдвое. Но общая численность их войска была больше. Они располагали сильной конницей и лучшей в Европе артиллерией. Кроме того, с фронта их позиции были прикрыты болотом, через которое вела единственная гать. С учетом данных обстоятельств, французский король пришел к выводу, что швейцарцы атаковать не станут.

Он ошибся. На рассвете швейцарские алебардщики *внезапно* прошли через гать и ворвались на позиции французов, сразу захватив 20 пушек. Следом за ними начали переправляться баталии. Французы опомнились и открыли ураганный огонь из оставшихся орудий. Атака была отбита с большими для швейцарцев потерями, и... на следующий день повторилась в точности. Не ожидавший такой наглости противник снова оказался захвачен врасплох, и швейцарцы все-таки переправились.

В завязавшейся после переправы битве швейцарцы были разбиты. Но факт остается фактом — при всей своей простоте хитрость оказалась настолько эффективной, что сработала на одном и том же противнике два раза подряд.

Пикинеры.

Как обмануть хитреца?

Если уж говорить о хитростях высшего класса, то многочисленные примеры таковых оставил потомкам карфагенский полководец *Ганнибал*.

Потерпев тяжелые поражения при *Треббии* и *Тразименском озере*, римляне поручили руководство оставшимися войсками Фабию, командиру опытному, умному и очень осторожному. Видя, что наспех набранные из крестьян легионы не могут на открытой местности противостоять тяжелой *иберийской коннице* и регулярной фаланге африканцев, *Фабий* стал тщательно избегать сражений. При появлении пунов римляне укрывались в лагере, штурмовать который Ганнибал не решался.

Ганнибал предпринял множество попыток выманить римлян из лагеря и навязать им бой, но Фабий был слишком умен, чтобы дать себя провести. Следуя за африканцами, он ни разу не дал захватить себя врасплох на марше, но сам постоянно угрожал тылам карфагенского войска. Наконец, воспользовавшись оплошностью Ганнибала, он запер пунов в *Капуанской* области. Чтобы вырваться из ловушки, им предстояло пройти через узкую долину, господствующие над которой холмы были заняты легионами.

Ганнибал не стал терять времени. Ближайшей же ночью римляне построились по тревоге: походная колонна африканцев начала втягиваться в ущелье. Фабий готов был дать сигнал к атаке, но медлил. Не могло же быть, чтобы столь опытный полководец, как Ганнибал, сам шел в западню, не придумав какой-нибудь уловки? Тут же, словно в ответ на этот вопрос, на склонах холмов вспыхнули и заметались яркие огни.

Природа загадочного явления раскрылась довольно скоро. Высланные на разведку легионеры с изумлением обнаружили... множество волов, к рогам которых были привязаны горящие факелы. Ничего не поняв, но на всякий случай испугавшись, римляне укрылись в лагере.

Фабий в ту ночь так и не двинул войска в атаку. Будучи человеком очень осторожным, он не стал действовать в неясной обстановке, не разобравшись, что за ловушку приготовил ему коварный африканец... И, главное, при чем здесь волы?!

А волы были не при чем. Ганнибал только и желал, чтобы Фабий, ничего не предпринимая, до утра ломал себе голову, пытаясь найти этому «факельному шествию» какое-то разумное объяснение.

●●●

Конечно же, виртуозные психологические этюды в духе Ганнибала имеют существенный недостаток: враг может оказаться недостаточно умен, чтобы перехитрить самого себя. На войне все должно быть простенько и со вкусом.

Вводя противника в заблуждение традиционными способами — притворными отступлениями и отвлекающими атаками — полководец выступает в качестве режиссера грандиозного спектакля, сценарий которого знает только он сам. Актеры — его собственные воины — не подозревают о том, что, согласно творческому замыслу, предпринимаемая ими атака должна захлебнуться, а обороняемая позиция — сдана. И не должны знать. Римский полководец *Метел Пий*, когда его спросили о планах на следующий день, ответил: «*Если бы моя туника могла заговорить, я бы ее сжег*».

Парик — оружие стратега

Методы воздействия на умы подчиненных иногда бывали очень нетривиальными. Ганнибал, к примеру, завел себе целую коллекцию париков и фальшивых бород, постоянно переодевался и менял внешность. Облаченным только в плащи и не имеющим представления о маскараде простодушным варварам — *нумидийцам* и *галлам* — он представлялся многоликим божеством.

Ганнибал. Вариант реконструкции.

Чудское озеро — хороший пример использования ландшафта в военных целях. Александр Невский смог заманить тяжелых рыцарей на подтаявший лед, сделав их максимально уязвимыми перед более легкими русскими воинами.

Смотритель — Алексей Гравицкий

КУНСТКАМЕРА

Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Самый снимаемый на Западе

И снова о Стивене Кинге. Загадочные истории просто преследуют этого человека. Удивительно, но факт: Кинг выпустил книг меньше, чем фильмов. Полная библиография мастера составляет всего 59 томов, включая сборники. Фильмография же уже перевалила за восемьдесят фильмов и телесериалов. Правда, сюда входят и ленты, в которых сам Стивен выступил в качестве сценариста, и экранизации его книг, созданные другими авторами. Похвастаться подобными достижениями сразу на двух нивах массового искусства может разве что Майкл Крайтон, но его послужные списки куда короче.

Любимый в России

Рэй Брэдбери признан во многих уголках мира, но особенная любовь досталась писателю в нашей стране. Это один из немногих западных фантастов, которые не только публиковались в СССР, но и были востребованы советским кинематографом. По произведениям Брэдбери у нас было снято три полнометражных картины («Тринадцатый апостол», «Вельд» и «Вино из одуванчиков») и три мультипликационных («Будет ласковый дождь», «Здесь могут водиться тигры» и «Человек в воздухе»). Что примечательно, в «Вине из одуванчиков» сыграл свою последнюю роль — умирающего полковника Фрилея — Иннокентий Смоктуновский. А западные кинематографисты отсняли всего два полнометражных фильма и сериал «Театр Рэя Брэдбери», который собрал у телевизоров немалую аудиторию и в нашей стране.

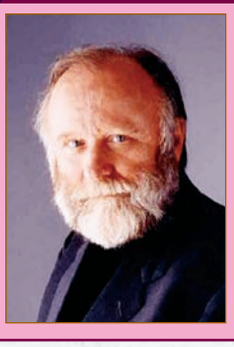
Будущее без человечества

Фильм **«Дикий мир будущего»** (The Future is Wild) вышел в прокат в 2003 году. На первый взгляд, картина выглядит фантастикой, но на самом деле это научное исследование, проиллюстрированное качественной компьютерной графикой. Научно-популярная лента рассказывает о том, какие биологические виды заселят нашу планету через 5, 100 и 200 миллионов лет. Обидно, но довольно интересный фильм, имевший успех на западных каналах, прошел у нас мимо массового зрителя. Редкие рецензии часто ругают картину за псевдонаучность. Между тем, в фильме действительно есть одно серьезное фантастическое допущение: западные ученые не учитывают человеческий фактор, который, как показывает практика, может оказать заметное влияние на ход эволюции. А покидать планету человечество пока не собирается.

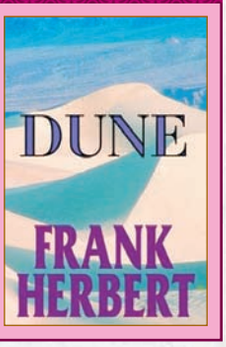
Классик продул литературный конкурс

Пожалуй, никто из читавших рассказы Говарда Филлипса Лавкрафта не станет отрицать, что собственно художественных достоинств в прозе «отца сверхъестественного ужаса» немного. Ну да впрочем, не за то мы любим создателя Ктулху, Некрономикона, Ньярлатотепа и прочих труднопроизносимых слов. Лавкрафт даже школу не закончил, что уж говорить о полноценном литературном образовании. Недавний курьез на одном из сетевых конкурсов фантастики дал любопытное подтверждение несовершенству лавкрафтовских произведений. Один шутник анонимно выставил на суд коллег и жюри рассказ Г. Ф. Л. «Полярис». Разумеется, не прошло и недели, как самозванца разоблачили, однако за это время «Полярис» успел собрать немало мнений и оценок. По итогам голосования рассказ Лавкрафта не только не набрал достаточного для выхода в финал количества баллов, но даже не поднялся до середины турнирной таблицы! Сложно сказать, как отреагирует на это великий Ктулху.

Тысяча с хвостиком за год



Нынешние писатели нередко утверждают, что на гонорары не проживешь. Так ли это? Судите сами, но вот вам только один пример. На создание культового романа «Дюна» у Фрэнка Герберта ушло шесть лет. Все это время будущий классик исследовал разнообразные материалы, создавал черновики, работал над текстом... Однако многолетний труд не сразу получил признание. Прежде чем первый том цикла приняли к публикации, Герберт получил отказ от 23 издательств. А когда «Дюна», наконец, была пристроена, автор получил скромный гонорар в размере 7500 долларов — 1250 «американских президентов» за каждый год работы. Разумеется, в 1965 году доллар стоил подороже сегодняшнего, но все-таки за шесть лет работы и одну из величайших фантастических книг прошлого столетия сумма далеко не астрономическая.



СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *ФЕВРАЛЬ* 160

Обладатель музыкальной футболки способен даже без специального образования играть на гитаре. Бесшумные самолеты — мечта всех, кому «посчастливилось» жить рядом с аэропортом, — уже в разработке. А также об миниатюрных мышках, переводчиках мыслей и других новостях с переднего края науки и техники.

Теория:
ПЕРСПЕКТИВЫ ВЫСОКОЧЕТКОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ 162

Если раньше телевизор должен был просто показывать картинку и передавать звук, то теперь он должен делать это с максимальным качеством. Каковы стандарты телевидения ближайшего будущего и на что стоит обращать внимание, задумавшись о смене телевизора, — наш материал.

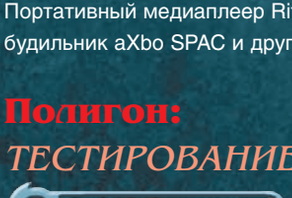
Экспертиза: *ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАМЕРЫ SONY HANDYCAM HDR-SR1* 165

Мы тестируем самую любопытную технику, которая может представлять интерес для наших читателей. Объективно, беспристрастно и по существу.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 166

Портативный медиаплеер Ritmix RP-200, цифровой фотоаппарат Panasonic Lumix LX2, необычный будильник aXbo SPAC и другие любопытные новинки цифрового рынка.

Полигон:
ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ 5.1 168



От качества звука вашей домашней аудиосистемы не в последнюю очередь зависит, понравится ли вам та или иная композиция или фильм. Мы протестировали четыре модели систем объемного звучания и делимся с вами результатами.

Из жизни роботов: *ФЕВРАЛЬ* 171

Роботы-патрульные, роботы-полицейские, роботы-домработники и даже роботы-болтуны — уже не фантастика, а вполне настоящая реальность.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 172

Портал для фанатов Филиппа Дика, фан-сайт поклонников творчества Джоан Ролинг, страничка Хольма ван Зайчика и множество других ресурсов о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru
Эльвира Кошкина

Футболка вместо гитары

Каждый ребенок хотя бы раз представлял себя музыкантом и играл на воображаемой гитаре. Повзрослев, кто-то освоил этот инструмент, а кто-то — нет. Однако желание почувствовать себя настоящей рок-звездой сохранилось у многих взрослых и серьезных людей. Сегодня можно воплотить такую мечту в жизнь без необходимости обзаводиться гитарой и брать уроки у специалистов.

Ричард Хелмер демонстрирует возможности футболки, играя на воображаемой гитаре.

Австралийские ученые из исследовательской организации ***CSIRO*** (Commonwealth Scientific and Industrial Research Organisation) во главе с *Ричардом Хелмером* представили самую натуральную «музыкальную» футболку. Необыкновенное свойство этой одежды в том, что ее обладатель даже без музыкального образования сможет бренчать на невидимой гитаре и извлекать вполне стройные мелодии.

Секрет изобретения кроется во встроенных в рукава датчиках. Как только владелец футболки сгибает руки и начинает перебирать воображаемые струны, сенсоры распознают движения и передают сведения на компьютер по беспроводной сети. С помощью специальной программы полученные данные в реальном времени переводятся в гитарные риффы, и звучит настоящая музыка. Движения «артиста» не сковывают никакие провода — он может прыгать и скакать, как ему вздумается.

Специалисты CSIRO не остановились на достигнутом, доработали ПО и создали еще два вида футболок: одна позволяет играть на невидимом тамбурине, а другая — на воображаемом кубинском шумовом музыкальном инструменте под названием гуиро. Многие ученые прочат чудо-футболке большой успех, но сведений о цене и сроках начала продаж новинки пока нет.

Без шума и пыли

Экспериментальные образцы бесшумного самолета поднимутся в воздух не скоро.

Могут ли самолеты летать бесшумно? Инженеры компании ***Silent Aircraft Initiative*** (SAI) искренне верят, что это возможно, и разрабатывают концептуальный дизайн бесшумного авиалайнера. В группу исследователей входят специалисты из Массачусетского технологического института и Кембриджского университета, а за реализацию проекта ратуют защитники окружающей среды и те несчастные, кому выпало жить рядом с аэропортами.

Для обеспечения бесшумности пассажирского лайнера в полете авторы проекта намерены кардинально изменить конструкцию двигателя, который становится главным источником шума. Кроме того, планируется усовершенствовать конструкцию корпуса воздушного судна — самолет будет оборудован крыльями такой формы, которая ранее применялась только при создании бомбардировщиков и военных транспортных самолетов.

Прототип тихого лайнера будет иметь и еще одно отличие от сегодняшних собратьев — мощный двигатель установят не под крыльями, а прямо в корпусе самолета. Усовершенствованный двигатель и обтекаемая форма фюзеляжа позволят экономично расходовать топливо во время полета с крейсерской скоростью: если все пойдет по плану, самолет будет тратить один галлон топлива на 124 пассажиро-мили.

Справедливости ради отметим, что работы над созданием исходного опытного образца нового лайнера пока далеки от завершения. Экспериментальные модели бесшумных самолетов поднимутся в воздух не раньше, чем через десять лет.

Заботливые кондиционеры

В самом начале наступившего года японская корпорация ***Mitsubishi Electric*** начнет выпуск семи моделей «заботливых» кондиционеров семейства **ZW**. Простенькие на вид аппараты способны следить за перемещением человека по комнате и направлять на него поток воздуха заданной температуры. В роли «глаз» и термометров выступают семь инфракрасных сенсоров с углом обзора 160 градусов.

Ранее Mitsubishi уже выпускала кондиционеры с похожими датчиками, но результат впечатлял гораздо меньше: сенсоров было только два, и помещение делилось всего на шесть секторов. В новых моделях каждый сенсор делит комнату на 66 секторов, а значит, в общей сложности кондиционер собирает сведения с 462 секторов. Благодаря этому более точно определяются и температура одного участка, и местонахождение человека.

Если в комнате находятся сразу двое, устройство следит за перемещением обоих, регулирует положение затворок и обдувает прохладным воздухом каждого из них. Если человек в помещении не обнаружен, кондиционер переключается в экономичный режим работы, но не отключается совсем.

Кондиционер оснащен специальной системой, которая в течение первых двух недель после установки отслеживает характер перемещений всех обитателей дома. Согласно собранным сведениям для каждого жильца подбирается индивидуальная манера обдувания и сохраняется в памяти аппарата. Похоже на сумасшествие, но мы заинтригованы.

Кондиционеры Mitsubishi следят за всеми обитателями дома и направляют на каждого отдельный поток прохладного воздуха.

Переводчик для молчунов

В прошлом веке на смену бумажным словарям пришли электронные переводчики, которые смогли отчасти облегчить жизнь тем, кто владеет лишь родным языком. Следующее поколение автоматических переводчиков, похоже, окончательно сотрет языковой барьер и сделает полиглотом любого желающего.

Исследователи из американского Университета Карнеги-Меллона (штат Пенсильвания) под руководством *Тани Шульц* работают над программно-аппаратным комплексом, способным распознавать даже не произнесенные вслух фразы и переводить их в режиме реального времени с одного языка на другой.

Принцип работы устройства заключается в следующем: к лицу и шее пользователя прикрепляются небольшие электроды. Они регистрируют определенный вид электронных импульсов, посылаемых мозгом на лицевые мышцы и мышцы языка, и с помощью особого программного обеспечения переводят «мысли» в связный текст.

Настоящая находка для молчунов, не правда ли? Пользователю не надо утруждать себя произношением вслух ни оригинальной фразы на родном языке, ни ее переведенного варианта — текст на иностранном языке озвучивается синтезированным голосом. Единственное «но» — обладателю устройства придется смириться с электродами на лице.

Первый прототип переводчика создан на основе технологии так называемого субвокального распознавания речи. Система переводит слова с мандаринского диалекта китайского языка на английский и испанский. Но слов пока не более сотни, да и те пользователь должен сначала произнести вслух, чтобы «натренировать» устройство на свой голос.

Пользователь проговаривает фразы про себя, а новый автоматический переводчик переводит и озвучивает текст.

Новый вариант системы станет более совершенным: он будет иметь неограниченный лексикон, поскольку регистрирует не только слова, но и фонемы, которые использует для реконструкции слов. К примеру, чтобы переводить с английского на другие языки, пользователю потребуется «натренировать» комплекс лишь на 45 фонем, употребляемых в разговорной английской речи.

Вам уже захотелось приобрести такого помощника? К сожалению, переводчик-автомат появится в магазинах нескоро. Исследователи пока продолжают работы и к сегодняшнему дню добились, чтобы комплекс правильно распознавал 62% незнакомых слов. Как только этот показатель приблизится к 100%, можно будет ждать и коммерческого запуска системы.

Мышка на пальце

Специалисты гонконгской компании ***Brando*** создали крошечную мышь для владельцев портативных компьютеров. **USB Finger Mouse**, как ясно уже из названия, надевается на любой палец (удобнее использовать указательный) и крепится при помощи ремешка на липучке. Миниатюрный манипулятор можно не снимать даже при работе на клавиатуре. Главное — не переусердствовать при застегивании ремешка: если затянуть его слишком сильно, нарушится кровоток в пальце.

Как и положено, мышка снабжена двумя клавишами и колесом прокрутки. Нажимать кнопки и вращать колесико следует большим пальцем. Разрешение сенсора — 800 точек на дюйм, для подключения к компьютеру используется USB-шнур длиной 1,2 м. Если верить производителю, мини-мышка неприхотлива и работает на любых поверхностях, включая ткани: вместо традиционного коврика можно использовать и собственные джинсы, и шелковую юбку.

Во время работы на клавиатуре компьютерную мышь USB Finger Mouse можно не снимать с пальца.

Несмотря на то, что в плане удобства USB Finger Mouse далеко до обычных компьютерных «грызунов», она сможет выручить обладателей ноутбуков и других мобильных компьютерных устройств в дороге. Стоит мышь сравнительно недорого — 35 долларов. Заказы принимаются на интернет-сайте компании Brando.

ПОДРОБНЫЙ ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ:
№2 2007
240 СТРАНИЦ
• DVD №1 — 8,5 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
• DVD №2 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО

В ЗАЛЕ СУДА
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
СПОРЫ ОБ ЭТОМ ПРОЕКТЕ ВЫНУЖДАЮТ НАС НАЧАТЬ СУДЕБНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ. АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО, ПРЕДСТАВИВШИЙ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИЮ, БЕРЕТ СТОРОНУ ЗАЩИТЫ, DASH ПРЕДСТАВЛЯЕТ ОБВИНЕНИЕ, А РАССУДИТЬ ИХ ВЗЯЛСЯ РИЧАРД ПСМИТ.

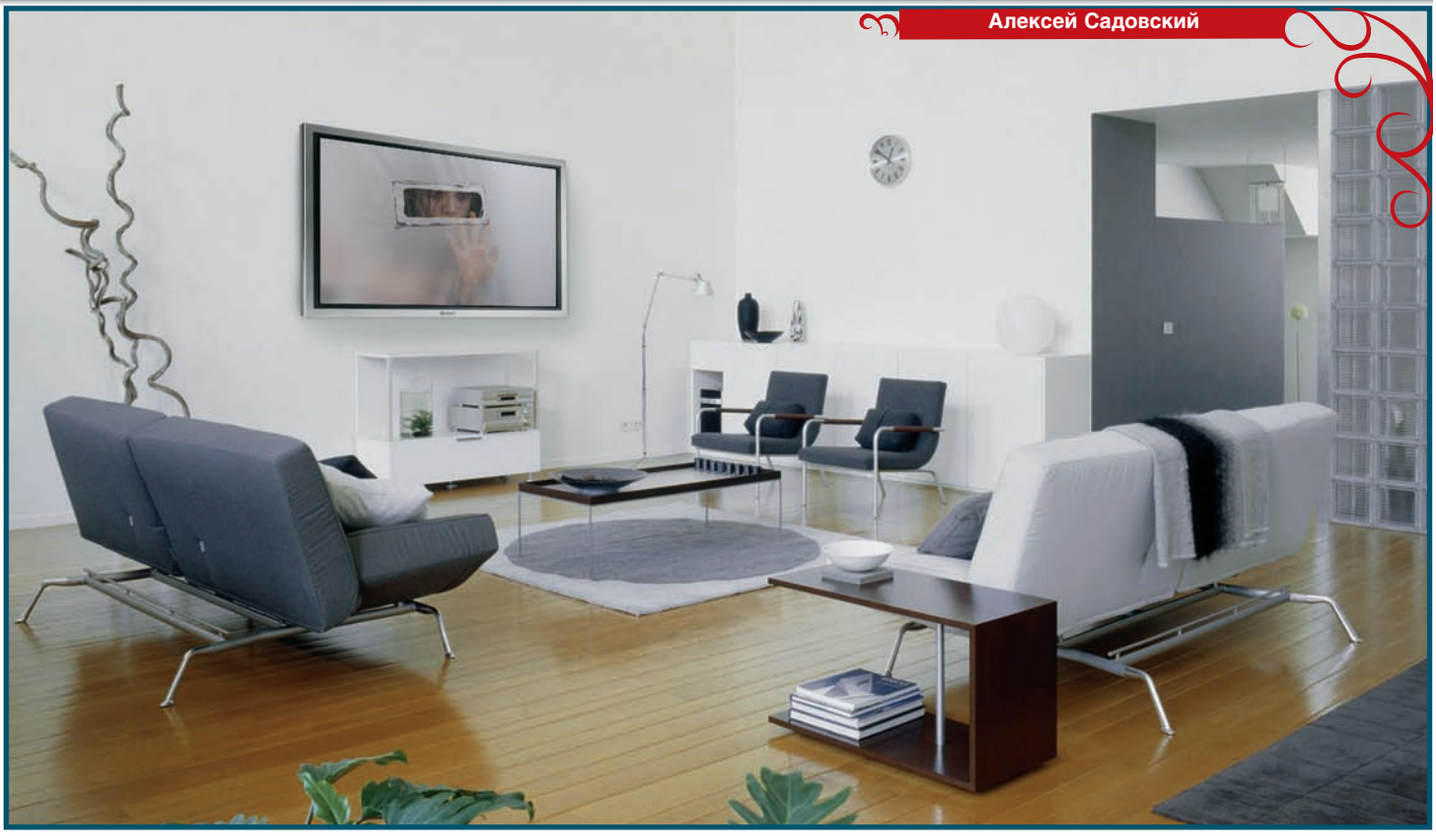
КРУПНЫМ ПЛАНОМ
ПОДРОБНО О ГЛАВНОМ
НАЧИНАЕМ И ПРОДОЛЖАЕМ ЗНАКОМСТВО С ХИТАМИ ОСЕННЕ-ЗИМНЕГО СЕЗОНА: WARHAMMER: MARK OF CHAOS, MEDIEVAL II, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, NEVERWINTER NIGHTS 2, GOTHIC 3, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X И МНОГОЕ ДРУГОЕ...

ВОКРУГ ИГРЫ
ИГРА ВЫЗЫВАЕТ ИГРОКА
ВОЕННЫЙ СОВЕТ
НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ, СОЗДАТЕЛЬ «МОР. УТОПИИ», ВСТРЕЧАВШИЙСЯ В ИГРОКАМИ НА «ИГРОМИРЕ», СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ НАШЕГО ЖУРНАЛА СОСТАВИЛ СВОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ В ПИСЬМЕННОМ ВИДЕ. ВОЕННЫЙ СОВЕТ С ИГРОКАМИ — КАКОЙ СТАНЕТ ИГРА В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ И ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ОНА ВЫЗОВЕТ НАС НА ПОЕДИНОК?

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
WORLD OF WARCRAFT
БОЛЬШОЙ ТОРГОВЫЙ ПУТЬ. ДОРОГА В БИЗНЕС
СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ ОТКРЫВАЕТ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ. ХВАТИТ ЭКОНОМИТЬ, ЧТОБЫ СКОПИТЬ НА ХОРОШЕЕ ОРУЖИЕ И ЕЗДОВЫХ ЗВЕРЕЙ. ВСЕ СПОСОБЫ ЭФФЕКТИВНОГО ЗАРАБОТКА АВТОР ЛИЧНО ПРОВЕРИЛ НА ПРАКТИКЕ — А ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА НАЗЫВАЕТСЯ «ЧТО ДЕЛАТЬ С ЗАРАБОТАННЫМ ЗОЛОТОМ?».

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

Алексей Садовский



КУРС НА HD

ПЕРСПЕКТИВЫ ВЫСОКОЧЕТКОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ

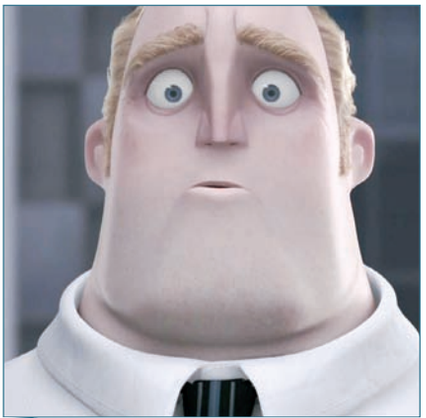
Полвека назад телевизор просто показывал и говорил, и мы были этому рады. Никого не волновало, что звук не просто моно, а паршивое моно, что изображение черно-белое и что каналов всего два. Сейчас другое время. HDTV, Blu-ray и HD-DVD перестали маячить на горизонте и подошли вплотную к нашим дверям. Будем впускать?

Аббревиатура *HD* сегодня встречается на каждом шагу: в магазинах, в интернете и на страницах научно-популярных изданий. Расшифровывается она как *High Definition* («высокое разрешение»). Большинство слов и аббревиатур, образованных с этими двумя буквами, так или иначе относятся к новому видеоформату.

HDTV, например, представляет собой стандарт телевидения, который вот-вот позволит поднять качество изображения и звука на невиданный прежде уровень. Картинка высокой четкости поможет нам по-новому оценить колоритность лысины *Вин Дизеля*, разглядеть мурашки на коже главной героини в **Silent Hill** или даже сосчитать количество волосиков на собачке Понго-понго — детализация удивительная.

Но вот парадокс: сегодня к приходу высокочеткого телевидения готовы только телевизоры. Наклейка с надписью *HDTV ready* лепится на многие современные плазменные, ЖК и проекционные телевизоры — они, как наиболее прогрессивные представители своего класса, давно готовы к новой эпохе, и сейчас отличаются друг от друга не только диагональю и разрешением дисплея, но и совместимостью с тем или иным HD-стандартом.

А стандартов этих пока три: *1080i*, *1080p* и *720p*. Буквы *i* и *p* обозначают разновидность развертки: прогрессивная (p — progressive) и чересстрочная (i — intelaced). Числа говорят о разрешении. Их также два:



Картинка высокой четкости позволит по-новому оценить хорошо знакомых актеров и заметить то, что раньше оставалось за кадром.

1920x1080 и 1280x720. Наиболее качественный стандарт — 1080p. Однако его полноценной поддержкой обладают единицы телевизоров, а их стоимость стремится к повернутой на 90 градусов восьмерке. Куда привлекательнее смотрятся 720p-совместимые телевизоры. Разрешение экрана таких «ящиков» составляет 1280x720 и выше, но они запросто могут работать с видео других форматов (изображение при этом ужимается до «родного»).

Отличительная особенность современных HD-телевизоров — поддержка цифровых видеоинтерфейсов *HDMI* и *DVI*. Такие видеоразъемы хорошо подходят для передачи HD-видео от плеера (или компьютера) до телеэкрана. Аналоговые интерфейсы (SCART и другие) не способны обеспечить канал достаточной ширины.

Вместе с тем HD-телевизоры на все сто совместимы и с сегодняшними телевизионными стандартами, а значит, при выборе нового «ящика» есть смысл позаботиться о том, чтобы в его характеристиках значились две заглавные буквы — HD. Так, на будущее.

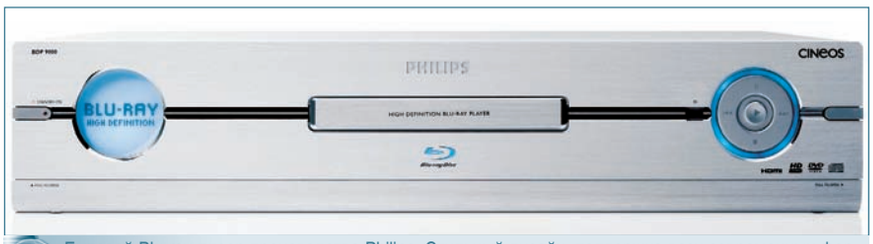
Они такие разные

Прошлым летом на страницах «МФ» мы рассказывали об особенностях форматов *Blu-ray* и *HD-DVD* и ориентировочных сроках массового перехода на HD. С тех пор на прилавках магазинов в продаже появились первые «болванки», то есть диски HD-DVD (HD-DVD-R) и Blu-ray (BD-R) с возможностью однократной записи. Цена — $10 и $25 для носителей HD-DVD-R и BD-R соответственно.

Позволим себе напомнить преимущества и недостатки дисков двух форматов. В носителях HD-DVD используется 0,6-миллиметровый защитный слой, как у обычных DVD, поэтому их можно производить на старейших дископечатающих машинах. Это удешевляет производство и означает, что в перспективе могут появиться гибридные плееры с поддержкой DVD и HD-DVD. Объем — от 15 Гбайт до 45 Гбайт.

В дисках Blu-ray покрытие гораздо тоньше (0,1 мм), что значительно увеличивает объем данных по сравнению со старыми добрыми DVD: стандартные болванки Blu-ray щеголяют емкостью 25 Гбайт, а возможны еще и «наращиваемые» диски с несколькими слоями и объемом вплоть до 200 Гбайт. При этом для выпуска Blu-ray в обязательном порядке нужно производить серьезную модернизацию оборудования.

Год назад такие HD-DVD-плееры можно было увидеть только на выставках, а уже сегодня — в магазинах.



Бытовой Blu-ray-плеер производства Philips. Стильный дизайн, поддержка всех современных форматов и высокая цена — три составляющие успеха?

Возможно ли совместное существование двух форматов? Теоретически — да. Но это не устроит ни продавцов, ни прокатчиков дисков, ни производителей аппаратуры, ни даже обычных пользователей. Представьте ситуацию: киностудия А, избравшая официальным форматом Blu-ray, выпускает фильм, который вы хотите посмотреть, а ваш HD-DVD-плеер воспроизводит только фильмы студии Б. Кошмар!

Время от времени появляются слухи о выпуске гибридного плеера с поддержкой двух форматов (и HD-DVD, и Blu-ray), но они быстро затихают. Словом, не торопитесь с приобретением HD-проигрывателя. Мало ли что.

Устройственное

Через годик-другой полки магазинов будут ломиться от обилия устройств с поддержкой HD-DVD и/или Blu-ray. Такие аппараты начинают появляться уже сейчас: даже в российской рознице можно найти ноутбуки с приводами для оптических накопителей новых форматов. Никого не удивляет, что HD-DVD оснащаются мобильные компьютеры производства ***Toshiba***, а Blu-ray — ***Sony***? Первая компания не первый год возглавляет лагерь сторонников HD-DVD, а вторая ратует за Blu-ray.

Приводы для настольных компьютеров пока задерживаются. Весь 2006 год интернет был буквально насквозь прополитан слухами о поступлении в широкую продажу накопителей HD-DVD и Blu-ray. Стандарты обоих уже готовы, за окном 2007 год, а все, что мы можем, — это читать новые слухи. Впрочем, в наступившем году компьютерные приводы с поддержкой дисков нового формата совершенно точно появятся в продаже.

HD-DVD-привод NEC сегодня можно смело устанавливать в домашний компьютер или использовать в качестве внешнего дисковода для ноутбука.

С бытовыми проигрывателями пока аналогичная ситуация. Формально они уже поступили в продажу, но вот только за них просят не меньше 700 долларов. Фильмов на новых дисках выпущено довольно много: Doom, «Миссия «Серенити», «Превосходство Борна», «Хроники Риддика», «Армагеддон» и другие — но их все равно недостаточно, чтобы вытеснить DVD. Стало быть, здесь также стоит совсем немного подождать — появятся новые фильмы, пройдет эффект новизны, отступит дефицит, и цена обязательно опустится.

Sony PlayStation 3 — одно из самых массовых средств распространения Blu-ray.

Серьезное оружие в руках воинствующих лагерей — игровые консоли нового поколения. ***Microsoft*** совсем недавно начала поставки внешнего HD-DVD-привода для популярной нынче **Xbox 360**, а Sony уже вовсю продвигает Blu-ray с помощью **PlayStation 3**. Интерес к обеим приставкам очень высок — сейчас они расходятся не хуже горячих пирожков в базарный день. Современные приставки полностью экипированы для высокого разрешения. Есть возможность воспроизведения видео- и аудиодисков, то есть их можно использовать вместо бытового проигрывателя. Хотя возможности консолей в этом отношении ограничены, их цена заметно ниже стоимости полнофункциональных устройств.

Xbox 360 — официальное признание Microsoft в любви к формату HD-DVD.

А зачем нам провода?

Как давно вы занимались проведением проводов по квартире с целью подключения очередного высокотехнологичного устройства? Мороки масса, правда? Хорошие новости: через пару-тройку лет количество проводов в наших домах сократится до минимума. Их заменят беспроводные стандарты связи (*Wi-Fi* и другие).

В 2006 году ***Apple*** анонсировала телевизионную приставку **iTV**. Она может передавать видеосигнал с компьютера на телевизор. Необходимость в DVD-плеере отпадает моментально. Со временем точно так же можно будет передавать и видео высокой четкости. Сама приставка все необходимое для этого уже имеет (поддержка HDMI в том числе).

Sony LocationFree объединит в одну сеть не только компьютер, видеоплеер, телевизор, но и приставку PSP, электронную собачку Aibo и даже гвозди, если на них будет логотип Sony.

Примерно той же цели служит **Sony LocationFree**. В основе этой технологии лежат специальные базовые станции, способные передавать картинку и звук на любые совместимые устройства. Главное отличие от Apple iTV — это возможность передачи данных не только на телевизор, но и от телевизора на компьютер. В сеть также могут быть включены DVD-проигрыватели, музыкальные центры, карманные медиаплееры и любые другие развлекательные устройства.

Вместе с беспроводными технологиями к нам придет и пока еще не очень распространенный сервис **IPTV**. Последний положит конец усыпляющим реалити-шоу и бесконечным рекламным паузам. Изюминка в том, что трансляцией телепередач занимаются преимущественно интернет-провайдеры — любой фильм или программу можно будет заказать по Сети. А при помощи разномастных бонусов вроде iTV или LocationFree телепередачи и кино будут доступны не только на одном телевизоре, но и по всей квартире, возможно, даже на мобильных телефонах.

Все эти технологии вкупе с HDTV — наше будущее. Из них сейчас можно построить примерную картину квартиры (или дома) завтрашнего дня. Разнообразие видеоконтента будет многократно превышать сегодняшние объемы. Если сейчас для просмотра фильма с диска или флэш-карты чаще всего приходится использовать компьютер, то лет через пять мы сможем посмотреть его на любом устройстве, передав по беспроводной сети с помощью iTV, LocationFree и других схожих технологий.

Скоро на экранах!

Многих интересует вопрос, когда же это самое HDTV все-таки придет в Россию. Как обещают телебоссы, переход на телевидение высокой четкости не за горами, но конкретные сроки не называются. По сути, сегодня нет препятствий для начала телевещания в новом формате на территории нашей страны, но до сих пор еще не исчерпан «запас прочности» используемого сегодня EDTV. Последний стандарт отличается от обычного только применением другого типа развертки: прогрессивной вместо чересстрочной. Во многих квартирах стоят старые телевизоры, не способные правильно расшифровать этот сигнал. Что уж говорить о HDTV?

Чтобы вкусить все прелести HDTV, в обязательном порядке придется выложить кругленькую сумму за такой (или почти такой) телевизор.

В России пока ни один из каналов не вещает в формате HDTV. В Европе их 25. Но впереди планеты всей, как всегда, США — на их территории доступно около 1000 HDTV-каналов (пять из них через спутник доступны в России).

С прицелом в будущее

Следующим витком эволюции видеотехнологий станет 3DTV (трехмерное телевидение). Такие телевизоры не будут сильно отличаться от обычных, но изображение в них будет как бы трехмерным. Это чем-то напоминает голографические фотографии, где можно посмотреть на картинку под любым углом.

Но это дело даже не следующего десятилетия. Хотя 3DTV уже тестируется, для съемки телепрограмм приходится использовать 10 и более камер, после чего особым образом обрабатывать всю полученную информацию. Несомненно, это потребует значительно более широкой пропускной способности современных каналов передачи данных.

В Японии трехмерное телевидение по прогнозам появится не раньше 2020 года. Зато вместе с трехмерной картиной будет передаваться и запах. Одно волнует: сумеем ли мы понять, где кино, а где реальность. Вопрос уже даже и не шуточный.

Как бы то ни было, рано или поздно HDTV придет и к нам. Сначала это будут фильмы на дисках HD-DVD и Blu-ray: даже отечественное кино сейчас снимается сразу в нескольких форматах. Компании, предоставляющие услуги IPTV, уже тестируют передачу HDTV-контента. Совсем не хотите ждать? Купите обычный медиацентр, посетите *www.wmvhd.com* и смело начинайте просмотр WMV-файлов в вожделенном высоком разрешении.

●●●

Начавшаяся несколько лет назад смена видеостандартов продлится как минимум до конца этого десятилетия. То есть, сейчас еще можно повременить с заменой старенького «ящика» и DVD-плеера на что-то с приставкой HD. Если же вы давно собираетесь купить новый телевизор — выбирайте модель с поддержкой HDTV.

Не стоит забывать, что телевидение высокой четкости предусматривает не только отличное качество картинки, но и соответствующую по качеству звуковую дорожку. Без качественной акустики не обойтись, а это все дополнительные затраты — начинать откладывать с зарплаты можно уже сейчас.

С проигрывателями HD-DVD и Blu-ray пока еще не все ясно. Неизвестно, что предпочтут киностудии, поэтому в ближайшие год-два не стоит тратиться на аппарат для воспроизведения новых дисков. Не поддавайтесь на рекламные уловки. Может случиться, что через несколько месяцев после покупки вы не сможете достать подходящие диски для своего плеера.

Ну а в прочем остается наблюдать за движением технологического прогресса вперед, косвенно внося в него собственный вклад покупкой тех или иных его достижений.

Дмитрий Колганов

HD ДЛЯ НАРОДА

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАМЕРЫ SONY HANDYCAM HDR-SR1

Когда Sony заявила о намерении создать любительскую камеру с полупрофессиональной оптикой и поддержкой HD-видео, знающие люди покрутили пальцем у виска — стоимость такого аппарата должна была зашкаливать за десять тысяч долларов. Но японские инженеры нашли выход, свет увидела Sony Handycam HDR-SR1 — при весьма скромных размерах камера позволяет снимать художественные фильмы и не только...

Внешний вид **Sony HDR-SR1** внушает доверие: серьезная оптика, большой дисплей, черный корпус с серебристыми вставками... Но главное — качество записи. Одна из первых *HD*-ласточек оснащена матрицей с разрешением 1440x1080 (до вожделенного *Full HD 1920x1080* осталось совсем немного). Формат роликов — *1080i*. Это не *1080p*, но и то хорошо — в 1080i вывод изображения ведется через строчку, а в 1080p картинка просчитывается сразу.

Легко и понятно

Видеоролики пишутся на 30-гигабайтный жесткий диск или флэш-карту *Memory Stick Duo Pro*. Это удобно — нет нужды искать кассеты и диски, мучаясь вопросами совместимости. Скачать отснятый материал на компьютер — минутное дело. Подключаешь камеру к *USB*-порту, нажимаешь кнопку копирования — и процесс пошел. Дальше с роликами можно делать что угодно: обрезать, накладывать эффекты или сопровождать компьютерной графикой — все в ваших руках.

Органы управления организованы логично. Основные функции, вроде включения ночного видения, вспышки и начала записи распределены по отдельным кнопкам. Программируемое кольцо Assignable Ring предлагает ассорти из автоматических и ручных режимов съемки. От пользователя требуется лишь одно: нажать кнопку записи и ровнее держать камеру. Специально для любителей «поиграть» оптическим зумом предусмотрена электронная стабилизация изображения — дрожание руки незаметно даже при 10-кратном увеличении.

Улыбнитесь, вас снимает...

Высокое разрешение матрицы — не единственный залог высокого качества записи. Sony оборудовала камеру оптикой ***Carl Zeiss***. При нормальном освещении изображение идеально, при съемке в помещении может проявиться шум и едва заметная размытость. Проблемы решаются при обработке на компьютере, но все равно неприятно. Зато к режиму ночного видео (когда все резко зеленеет, как в фильмах про супершпионов), у нас нет претензий. Мы не ожидали, что в кромешной тьме можно делать столь четкие записи.

Несмотря на использование всего четырех микрофонов, звук пишется в формате 5.1 — цифровой декодер *Dolby Digital 5.1 Creator* справляется с задачей по разделению каналов. Не чужд HDR-SR1 и режим фотоаппарата, есть вспышка. Стоп-кадры получаются четкими. Отснятый материал можно просматривать на откидном сенсорном ЖК-дисплее с диагональю 3,5 дюйма или на внушительном экране плазменного или ЖК-телевизора — через HDMI. Впрочем, обычный ЭЛТ-телевизор тоже сойдет.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Цвет: Черный
Материал корпуса: Пластик
Сенсор: CMOS 1/3.0 ClearVid, 4 млн активных пикселей (4:3)
Форматы видео: 16:9, 4:3
Линзы: Carl Zeiss Vario-Sonnar T
Фокусное расстояние: 41,3—485 мм (16:9), 50,5—594 мм (4:3)
Диаметр фильтра: 30 мм
Выдержка: 1/3—1/425
Зум: Оптический — 10x, цифровой — 80x
Звук: Dolby Digital 5.1
Дисплей: Сенсорный ЖК, 16:9, 211 тыс пикселей
Видоискатель: Цветной, 123 тыс пикселей
Формат записи: AVCHD, MPEG2, JPEG
Выходы: Аудио, аналоговый и цифровой AV, компонентный, S-Video, HDMI, USB 2.0
Входы: Цифровой AV, микрофонный вход
Аккумулятор: Ионно-литиевый
Размеры: 78x84x165 мм
Вес: 720 г
ЦЕНА: ***$1600***

●●●

Есть ли недостатки? Есть. Расстроил аккумулятор — заряда хватает всего на час (на винчестер помещается около 7 часов видео). Цена высока — далеко не каждый любитель сможет позволить себе камеру за полторы с лишним тысячи долларов.

Вывод: Sony HDR-SR1 — это камера для тех, кто не хочет разбираться в тонкостях настройки видеокамер. Здесь все просто: нажал кнопку и записал ролик высокого качества. Отличный вариант для начинающих операторов.

Sony HDR-SR1 предельно проста в управлении, но это не мешает ей снимать ролики высокой четкости с шестиканальным звуком.

*Благодарим компанию **Sony** (**www.sony.ru**) за предоставленную камеру Sony HDR-SR1.*

Дмитрий Колганов

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru

Ritmix RP-200 ● Портативный медиаплеер

Мы давно привыкли к тому, что карманные плееры с равным успехом крутят как музыку, так и видео. Но когда помимо *MPEG-4* и *DivX* устройство размером с ладонь легко справляется с *DVD* — это необычно. Благодаря достаточно мощному процессору **Ritmix RP-200** не тормозит и не перескакивает через кадры.

4,3-дюймовый дисплей неплох: разрешение высокое, изображение четкое и красочное, на солнце не блекнет. Но сравнения с экранами плееров **Archos** не выдерживает: угол обзора маловат (при отклонении появляются заметные искажения), вдвоем кино не посмотришь. Есть возможность захвата видео с внешних источников, а также поддержка *JPEG*-картинок и текстовых документов. Смотреть фотографии и читать электронные книги с большого дисплея комфортно. Видеовыход позволяет выводить картинку на экран телевизора или компьютерного монитора.

Со звучанием порядок. Выходная мощность составляет 32 мВт на канал, так что внешний шум — не помеха. Встроенные динамики играют сравнительно неплохо и даже обеспечивают некое подобие стереоэффекта. Недостатка в свежей музыке быть не должно — поддержка функции *USB*-хост позволит обмениваться музыкой и клипами с другими плеерами без посредства компьютера.

В рассмотренной нами модели установлен жесткий диск на 30 гигабайт, но в продаже есть версии и с 20-, и с 60-гигабайтными накопителями. Время работы без подзарядки во всех случаях составляет восемь часов при просмотре видео. Если выключить дисплей и погрузиться в прослушивание музыки, плеер проработает почти в два раза дольше. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: ЖК, 4,3 дюйма, 16,7 млн цветов, 480x272
Жесткий диск: 30 Гбайт
Частотный диапазон: 20—20000 Гц
Выходная мощность: 32 мВт на канал
Встроенные динамики: 1500 мВт
Сигнал/шум: 90 дБ
Поддерживаемые форматы: DivX, XviD, MPEG-4, H.264, MPEG-2, MP3, WMA, OGG, WAV, JPEG, TIFF, TXT
Диктофон: Есть
Питание: Литиево-полимерный аккумулятор емкостью 4100 мАч
Время автономной работы: До 14 часов воспроизведения музыки, до 8 часов видео
Габариты: 132x79x20 мм
Вес: 260 г
Где купить: www.pleer.ru
ЦЕНА: *$420*

Panasonic Lumix DMC-LX2 ● Цифровой фотоаппарат

Panasonic Lumix LX2 — преемник старичка **LX1**. Что нового? Более мощный процессор, 10-мегапиксельный сенсор и возможность выставления светочувствительности до *ISO 3200*. Наиболее интересная черта камеры — широкоформатная матрица с соотношением сторон 16:9. Фокусное расстояние объектива составляет 28—112 мм, а значит, угол обзора достаточно широк для съемки даже на узеньких улочках Праги.

Если нет необходимости в широкоформатных фотографиях — снимайте в формате 3:2 (цифровая зеркалка и 35-мм пленка) или 4:3 (обычный цифровой компакт и домашний телеэкран). ***Panasonic*** предлагает простой способ переключения между форматами с помощью 3-позиционного переключателя на объективе. Фотографии с полным разрешением 10 Мп можно получить только при использовании формата 16:9. Остальные режимы обрезают кадр.

Дизайн Lumix LX2 понравится не всем: виноваты большущий глазок-объектив на лицевой панели и толщина корпуса. Но органы управления аккуратны, логичны и отчетливы. Маленький джойстик сзади позволяет регулировать диафрагму и выдержку в полуавтоматическом режиме. Чтобы из корпуса с довольным «вжик» выскочила вспышка, достаточно сдвинуть переключатель в левой части верхней панели камеры.

Отметим 17 предустановленных режимов съемки на все случаи жизни и восемь регулировок баланса белого. Качество снимков довольно высокое, хотя и не такое, как у зеркалок. Цифровой шумок заметен, проработка деталей нормальная. Можно снимать и видео — при записи роликов с разрешением 1280x720 получаются приличные клипы для широкоформатных телевизоров (и не только). ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: ЖК, 2,8 дюйма (71 мм), 207 тыс пикселей
Матрица: 1/1,65-дюймовый ПЗС-сенсор; 10,2 млн эффективных пикселей
Фокусное расстояние: 28—112 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 4x оптическое и 4x цифровое
Выдержка: 1/2000—60 с
Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600/3200
Стабилизатор изображения: Есть
Максимальное разрешение:
Фото: 3072x1728
Видео: 1280x720 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, RAW, MOV
Встроенная память: 13 Мбайт
Флэш-карты: Secure Digital
Питание: Ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1150 мАч
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 106x56x26 мм
Вес: 187 г
Где купить: www.onlinetrade.ru
ЦЕНА: *$475*

LG DP172BP • Портативный DVD-плеер

Молочно-белая книжечка толщиной с томик «Властелина колец» представляет собой самый натуральный *DVD*-плеер. Из многочисленной армии себе подобных **LG DP172BP** выделяется оригинальной конструкцией корпуса: крышка с 7-дюймовым дисплеем не только открывается, но и поворачивается по вертикальной оси. При этом сам дисплей отличается приличным качеством — фильмы смотреть приятно.

Помимо всех возможных DVD, плеер запросто воспроизводит *MP3*, *WMA*, *JPEG*, *DivX* и *Xvid*. Что со звуком? Маленькие и плоские динамики звучат средне, поэтому, если вы разборчивы к качеству звука, лучше подключить внешние колонки через усилитель — все необходимые разъемы есть на задней панели проигрывателя.

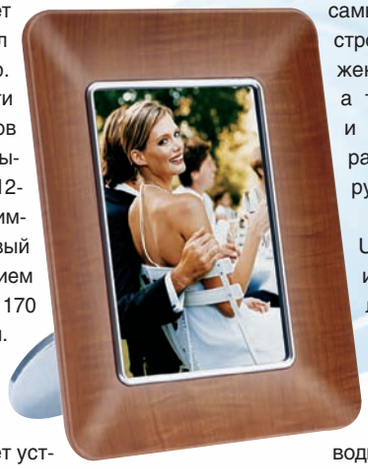
Отдельная радость для любителей поваляться на диване — пульт ДУ в комплекте. Кнопки разделены на несколько функциональных «зон». Клавиш предостаточно, а меню на экране дружелюбно. Полностью заряженного аккумулятора хватает на три часа видео нон-стоп. Для «походного» плеера явно маловато, зато цена вполне адекватна. Приятный бонус — элегантная сумка для плеера и пульта в комплекте поставки. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: ЖК, 7 дюймов
Поддерживаемые диски: CD-R/RW, DVD±R/RW
Поддерживаемые форматы: DivX, DVD-Video, MPEG-4, SVCD, Video CD, WMA, MP3, JPEG
Декодер звука: Dolby Digital, DTS
Частотный диапазон: 20—20000 Гц
Звук: Наушники, стереодинамики
Питание: Встроенный аккумулятор
Время автономной работы: 3,5 часа
Размеры: 190x160x30 мм
Вес: 660 г
Где купить: www.oldi.ru
ЦЕНА: ***$230***

Philips 7FF1WD • Цифровая фоторамка

Хранить фотографии в цифровом виде очень удобно, но как показать их друзьям, если нет компьютера? Фоторамка **7FF1WD** от ***Philips*** поможет с этим делом. Материал рамки — дуб или кедр. Есть слот для карт памяти всех популярных форматов и процессор, способный быстренько переваривать 12-мегапиксельные *JPEG*-снимки. Дисплей — 7-дюймовый ЖК-красавец с разрешением 720x480 и обзором под 170 градусов с любой стороны.



Режимы отображения фотографий: портрет, ландшафт, ретро, миниатюры. Никто не запрещает устроить и слайд-шоу. Запустить можно не только беспорядочное отображение всех фотографий подряд, но и создать список самых любимых снимков, настроить порядок их отображения, скорость показа, а также время включения и выключения рамки. Управление простое, меню русифицировано.

Питается рамка от сети, USB-порта компьютера или встроенного аккумулятора. Заряда последнего хватает всего на 50 минут работы без перерыва. Немного волнует лишь заявление производителя о том, что дисплей при средней яркости должен работать около 20000 часов — это меньше трех лет.

Если бы не дороговизна, Philips 7FF1WD нашла бы себе массу почитателей как среди «продвинутых» молодых людей, так и их старших родственников, которые устали от тонн пыльных фотоальбомов в доме. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: ЖК, 7 дюймов, 720x480
Яркость: 200 нит
Углы обзора: 170/170 градусов
Форматы снимков: JPEG с разрешением до 12 Мп
Поддерживаемые носители: Secure Digital, Memory Stick, Memory Stick Duo, Compact Flash Type I
Питание: Сеть переменного тока, батареи
Время автономной работы: 50 минут
Размеры: 110x164x212 мм
Вес: 730 г
Где купить: www.whitewind.ru
ЦЕНА: ***$375***

aXbo SPAC • Необычный будильник

Будильник? «Нет, спасибо!», — скажут владельцы современных мобильников. Но **aXbo** только с виду напоминает обычный будильник. На самом деле перед нами «умный» аппарат, способный чутко следить за состоянием хозяина и поднимать его с постели в наиболее подходящий момент.

Комплект поставки aXbo включает сам будильник и два мягких наручных браслета. Чтобы разобраться в принципе работы, обратимся к теории: человеческий сон состоит из четырех фаз, определяющих «глубину» сна. Ночью происходит последовательное прохождение с первой фазы до четвертой (от состояния легкой дремы до крепкого сна), затем обратно с четвертой до второй, после которой наступает так называемый быстрый сон (здесь обычно происходят сновидения). Длительность одного цикла составляет 90-110 минут. Оптимальное время для пробуждения — самое начало или конец цикла.

Пользователь aXbo перед сном надевает напульсник и ложится спать. Специальный датчик в будильнике отслеживает движения «повязки» на руке и по ним определяет фазу сна (при переходе из одной фазы в другую человек обычно ворочается). Как только сведения указывают на то, что сон неглубок, — срабатывает звонок. То есть будильник звенит не строго в заданное пользователем время — оптимальный момент для пробуждения «ищется» в 30-минутном промежутке до установленного часа.

Со временем будильник «привыкает» к хозяину и рассчитывает подходящий для пробуждения момент с точностью до минуты. aXbo может работать как от сети, так и от собственного аккумулятора. Все бы хорошо, но 250 долларов — это толстая пачка денег. Стоит ли выкладывать такую сумму за будильник? Решать вам. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 4-строчный ЖК, синяя подсветка
Время работы от батареек: До 2 недель
Количество мелодий: 6
Где купить: www.axbo.com
ЦЕНА: ***$250***

Дмитрий Колганов

summa@mirf.ru

ВЫ ОКРУЖЕНЫ!

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ 5.1

В магазинах представлены сотни разномастных наборов, однако далеко не каждый из них подойдет искушенному киноману. По каким критериям оценивать качество акустики? Каким маркам можно доверять? Сейчас разберемся. Добро пожаловать в неизведанный мир акустических систем объемного звучания.

Итак, что требуется от систем объемного звучания? Для начала — правильный расклад по каналам: во время просмотра соответствующего милитаристического фильма вы должны натурально почувствовать, что попали в окружение. Еще один важный параметр — качество звучания. Идеальной полосы частот никто не требует, но увесистый бас и чистая «верхушка» приветствуются. При этом сабвуфер должен не глушить все остальное, а наносить звуковой удар в строго запланированное время, иначе получится так, что на экране взрыв уже отгремел, а вы его услышали спустя несколько секунд.

Что с музыкой и живыми концертами на DVD? Хороший домашний кинотеатр (ДК) должен бодро отыгрывать их и не слишком сильно сдавать на обычных песнях. Стоит заметить, что для многоканальной акустики разница между концертным видео на DVD и обычным MP3 существенна — передать атмосферу концерта по силам далеко не каждому набору. Ну и последнее — удобство управления. Пульт в обязательном порядке должен быть в комплекте поставки.

Теория и практика

Наиболее популярны сейчас наборы акустики форматов *2.1*, *5.1* и *7.1*. Какой вариант предпочтительнее? Двум колонкам создать эффект объемного звучания не под силу. Поэтому для домашнего кинотеатра лучше использовать акустику с большим количеством компонентов. Однако и здесь предстоит сделать выбор: 5.1 или 7.1? Суммарная мощность 7.1 больше, но найти записи с поддержкой этого формата очень сложно. Оптимальный вариант — 5.1.

Многоканальная акустика, подобно роялю, нуждается в настройке — огромную роль играет расстановка. В идеале колонки должны располагаться по кругу: прямо перед зрителем ставятся центральный и фронтальные сателлиты (последние формируют основную стереокартину, поэтому их нужно разнести друг от друга на метр). Тыловые громкоговорители ставятся позади слушателя, расстояние между ними — больше метра.

С сабвуфером проще. Строение человеческого уха не позволяет определять местоположение источника низкочастотных звуков, так что саб можно ставить куда угодно, только не в угол. Впрочем, довольно теории.

BBK MA-2000S — крепкий середнячок без особых недостатков. Хороший выбор для построения ДК.

Душевный дизайн и на удивление объемный, чистый звук — вот козыри **Microlab H-500**.

BBK MA-2000S

Все сателлиты **BBK MA-2000S** выполнены в корпусах из светлого дерева. Фронтальные колонки оснащены двумя фазоинверторами и парой внушительных на вид динамиков (СЧ и ВЧ). Центральный и тыловые громкоговорители выглядят не столь впечатляюще, формат поменьше, но на них также уместилась пара из высокочастотного динамика и «басовика».

Комплект поставки акустической системы включает похожий на DVD-плеер блок управления с дисплеем и основными органами управления. Все бы хорошо, но вразумительной подставки у него нет, и при нажатии на кнопки скользит. С пультом легче не становится: он маленький и выполнен по пленочному типу.

Сабвуфер не такой мощный, но его выручают басовитые колонки. Если при просмотре «**Матрицы**» выкрутить регулятор громкости на максимум, соседи совершенно точно сойдут с ума. Четкость позиционирования отличная, детальность верхов на уровне, бас хорошо очерчен (самый «низ» деликатно, но весомо добавляет саб). Если дополнить систему проигрывателем *DVD-Audio* или *SACD*, будет совсем хорошо — здешние высокочастотники выжмут из этих форматов максимум.

Отметим, что акустика неплохо справляется с *MP3*-музыкой, точнее, со стереозвуком. MA-2000S разбивает стерео на шесть каналов и создает вполне правдоподобный эффект объемного звучания. С концертными записями все не так гладко. Звучат они прилично, но эффекта присутствия нет. То же самое и с классической музыкой: вроде как все на уровне, но чтобы придать композиции желаемый оттенок, неизменно приходится возиться с эквалайзером.

Переваривая все вышесказанное, смотрим на цену: терпимо. Колонки BBK приятно удивили своим звучанием и качеством сборки, немного омрачает общую картину лишь отсутствие возможности подключения по аналоговому каналу — есть только цифровые входы.

Microlab H-500

Если ***BBK*** покоряет наши сердца внушительными размерами, то ***Microlab*** действует более тонко. **Microlab H-500** по размерам значительно меньше MA-2000S, зато здесь используется красивая отделка под красное дерево. Каждый из сателлитов оснащен одним ВЧ- и СЧ-динамиками, а также фазоинвертором. Центральная колонка ничем не отличается от других — на телевизор такую не поставишь.

Что мы слушали

- концерты: **Motley Crue «Lewd», «Crued & Tattooed»; Roger Waters «Live in Berlin The Wall»**
- фильмы: **«Спасти рядового Райана», «Звездные войны», «Матрица»**
- музыка: **Motley Crue «Shout At The Devil»; Eric Clapton «Drek & The Dominos Layla»**

Блок управления выполнен в пластиковом корпусе. Есть трехполосный эквалайзер и несколько режимов работы, в числе которых *3D* и *Sleep* (режим энергосбережения). Все кнопки управления продублированы на пульте ДУ. Для каждого регулируемого параметра предусмотрены отдельные клавиши.

Сабвуфер побольше, чем в случае с BBK. На задней панели расположены входы и выходы, внутри — мощный усилитель. Подключение колонок к сабвуферу и внешнему блоку осуществляется посредством пружинных зажимов под оголенный провод. Комплект поставки включает 30 м качественного провода, так что пользователь самостоятельно сможет определить длину шнура для каждого сателлита.

По звуку колонки Microlab ни в чем не уступают акустике BBK. У H-500 здорово сбалансированы частоты, их не тянет в басовую линию, поэтому при грамотных настройках можно добиться приличного качества звучания классической музыки.

В актив **ODEON AV-703** можно записать эффектный дизайн. Звучание и сборка оставляют желать лучшего.

Словарик

- Обозначения колонок (x.y) — перед точкой указывается количество сателлитов, после — сабвуферов.
- Сателлит — колонка.
- Сабвуфер — колонка, оснащенная низкочастотным динамиком большого размера и фазоинвертором (работает с частотами ниже 200 Гц).
- Фазоинвертор — трубка, основная задача которой — обеспечить динамику передачи низких частот.
- НЧ — низкие частоты.
- ВЧ — высокие частоты.
- СЧ — средние частоты.
- Тюльпан — также известен как AV, по сути, знакомые каждому два провода, отвечающие за передачу одноканального сигнала.
- Джек — 3,5-миллиметровый аудиоразъем (чаще всего встречается у наушников).
- Акустический кабель — два проводка без разъемов, крепятся зажимами на подключаемом устройстве.

С фильмами все также в полном порядке: саб не настолько мощный, как в случае с BBK, зато не затмевает фронтальные и тыловые сателлиты.

В магазинах за Microlab H-500 просят около 265 долларов. Высокую цену оправдывает душевный дизайн, а также на удивление объемный и благородный звук.

ODEON AV-703

У пластиковых сателлитов **ODEON AV-703** формы от супермодели — стройные, округлые, хоть сейчас на подиум. Четыре среднечастотных динамика и крошечная ВЧ-«пищалка» на каждой из колонок прикрыты металлической решеткой. Сабвуфер выполнен в деревянном корпусе и по размерам значительно превосходит «басовик» Microlab. Фазоинвертор саба смотрит в пол, что может создать некоторые трудности: если у вас ковер, то басы будут заметно смягчаться ворсом.

Комплект поставки образцовый: ***ODEON*** позаботилась о пользователях компьютеров и положила в коробку переходники с «тюльпанов» на обычные 3,5-мм аудиоразъемы (для остальных участников тестирования такие переходники придется покупать отдельно). Кабель для подключения колонок поставляется в неразрезанном виде, необходимую длину пользователь сможет определить самостоятельно.

Звучат колонки *ODEON* неубедительно: в музыке и живых записях преобладает бас, катастрофически не хватает верхов. В фильмах же саб слишком долго раскачивается, что проявляется в заметных задержках при «ударах». Эти недостатки могла бы компенсировать низкая цена, но за 190-200 долларов можно найти более достойную акустику. Удобный пульт управления и качественный FM-приемник — в данном случае слабое утешение.

Если бы не слишком маленькие сателлиты и чересчур мощный для такого набора предусилитель, ODEON AV-703 смотрелся бы хорошо, но что получилось, то получилось.

SVEN HA-1400 T

Акустическая система **SVEN HA-1400T** выпускается в двух цветовых исполнениях: светлом и черном дереве. Дизайн колонок — чистая классика, а в светлом варианте без защитных сеточек перед динамиками — вообще настоящее ретро. Центральный сателлит оснащен двумя среднечастотными динамиками и одним ВЧ, все остальные — одним СЧ- и одним ВЧ-динамиком. На сабвуфере расположены все органы управления, входы и выходы (внешнего блока управления нет).

Звучит система прилично. В спокойных фильмах акустика играет как надо — объемно, живо, глубоко. Разброс по каналам образцовый, голоса четкие и разборчивые. А вот в боевиках и при работе с концертными записями сабвуфер сдает: на фоне хорошей «середины» и чистых высоких частот басы кажутся несколько скромными.

По качеству звука система SVEN на голову опережает многих конкурентов, но из-за слабоватого сабвуфера общая оценка — четыре. Не больше.

Конец сеанса

По результатам тестов у нас два явных лидера: BBK MA-2000S и Microlab H-500. Фильмы и музыка даются этим наборам одинаково хорошо, и только при работе с концертными записями колонки Microlab вырываются вперед. Еще один момент: для подключения H-500 можно использовать аналоговые каналы (большой плюс для пользователей компьютеров), в то время как MA-2000S подключаются только по цифровым (оптическому или коаксиальному).

Поклонникам чистого звука рекомендуем SVEN HA-1400T. Недостаток басов в боевиках здесь компенсируется отличным звучанием в общем и сателлитов в частности.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

- ***BBK*** *(**www.bbk.ru**) — BBK MA-2000S;*
- ***ODEON*** *(**www.odeon.ru**) — ODEON AV-703;*
- ***SVEN*** *(**www.sven.ru**) — SVEN HA-1400T;*
- ***«Невада»*** *(**www.nevada.ru**) — Microlab H-500.*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

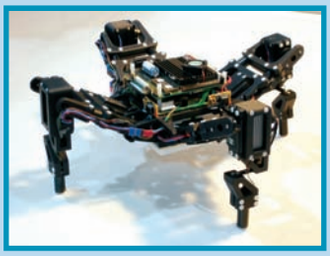
Модель		BBK MA-2000S	Microlab H-500	ODEON AV-703	SVEN HA-1400T
Диапазон частот, Гц		50—20000	45—22000	45—20000	40—20000
Материал корпуса		ДСП	ДСП	пластик (сателлиты) и ДСП (саб)	ДСП
Мощность, Вт		270	320	225	160
Цвета		светлое дерево, серебро	красное дерево	серебро	черный, бук
FM-тюнер		есть	нет	есть	нет
Размеры, мм	центр	350x146x150	122x182x220		145x400x130
	тыл	154x147x253	122x182x220		230x145x130
	фронт	150x215x560	122x182x220		
	сабвуфер	185x355x400	267x310x340		310x290x310
Масса, кг		33,5	27		22
Цена, долл.		**230**	**265**	**190**	**190**

Из жизни роботов

Алексей Талан
summa@mirf.ru

Эволюция

Для большинства автономных роботов повреждение одной из конечностей смерти подобно — машина начинает искриться, скрипеть и в конце концов падает на землю. Сотрудники университета Корнелла озаботились этой проблемой и предложили весьма оригинальное решение. Четвероногий робот, похожий на большущую морскую звезду, способен самостоятельно оправляться при повреждениях корпуса.



При первом включении машина проверяет количество конечностей и их способности. Затем она учится ходить, ползать и выполнять другие действия. Разработчики не стали давать роботу набор жестких инструкций и позволили ему самостоятельно изучать способности тела.

Таким образом, «звездочка» может жить как с одной ногой, так и с четырьмя, разными по длине. Она может подстраиваться практически к любому апгрейду своего корпуса или же преждевременному отказу одной из частей. Такое вот полезное свойство. Инновацию можно использовать в любых роботах, начиная от механических домработников и заканчивая солдатами.

Патрульный

Ученые Национального университета Китая отрапортовали о создании первого в Поднебесной робота-патрульного. 55-килограммовая машина напоминает футуристический автомобиль в представлении художников середины прошлого века. Основная задача — обеспечение безопасности в аэропортах, гостиницах, торговых центрах и других общественных местах.

Встроенные ультразвуковые датчики и видеокамеры позволяют роботу оперативно обнаруживать пожары и массовые беспорядки. При этом картинка и звук с места событий в реальном времени передаются на пульт диспетчера. Робот может самостоятельно вести патрулирование по заранее установленному маршруту или охранять определенные точки.

Думаете, многообещающего робота еще не скоро доведут до ума? А вот и нет — патрульный появится на улицах Китая уже через полтора месяца.

Робокоп

Офицер американской полиции Даниэль Бауман со студентами университета Милуоки создают самого натурального робота-полицейского. Опытный образец робокопа умеет ходить по лестницам, вести диалог и мастерски орудовать парализующей дубинкой. Сейчас все усилия направлены на поиски беспроводного стандарта для обеспечения контроля над роботом. Если проект получит должную финансовую поддержку от государства, машина будет оснащена модулями сотовой связи (GSM) и Wi-Fi. Когда первый робокоп поступит на службу в полицию, пока неизвестно.

Механический собеседник

В немецком университете Бьефилд разрабатывается робот **BIRON** для тех, кто любит коротать вечера за интересными беседами. Уже сейчас машина без труда распознает выражения лиц людей и реагирует на жесты. Робот выделяет из нескольких общающихся людей собеседника и ведет с ним осмысленный разговор. Если человек двигается, робот также меняет свое местоположение — перемещается он на колесном шасси, ориентируясь в пространстве с помощью видеокамер и лазеров.

В BIRON используется семантический модуль, так что вовсе не обязательно использовать в разговоре лишь шаблонные фразы. Разработка была неоднократно продемонстрирована на выставках и продолжает совершенствоваться. В последний раз робот поочередно общался с четырьмя людьми.

Домработник

Исследователи Стэндфордского университета принялись за работу над роботом, который сможет приносить требуемый хозяином предмет или приглашать нужного человека. Прототип машины под названием **STAIR** запросто различает пять простых предметов: чашку, карандаш, кирпич, книгу и стеклянный бокал. Принцип работы прост: робот фотографирует объект, сравнивает полученный снимок с изображениями из базы данных, после чего делает определенные выводы.

В ближайшие десять лет инженеры намерены научить «ступеньку» собирать мебель, прибираться в комнате после вечеринки и развлекать гостей. Задача не из тривиальных, но команда подобралась достойная — 30 студентов и 10 профессоров полны энтузиазма. Да и с финансированием у группы проблем нет: в списке спонсоров Национальный научный фонд Соединенных Штатов (***US NSF***), исследовательское агентство Пентагона ***DARPA***, а также компании ***Intel***, ***Honda*** и ***Ricoh***.

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

potterrus.hpn.ru

Сайт «**О Гарри Поттере по-русски**» — настоящая находка для всех поклонников творчества *Джоан Ролинг*. Посетителей ждет внушительная подборка тематических видеороликов, заставок, шрифтов и тем для **Winamp**. В отдельных разделах перечислены заклинания, дни рождения персонажей из «Гарри Поттера», факультеты и учителя школы Хогвартс. Нам особенно понравился раздел **«Юмор»**, в котором нашлось место фотомонтажу, анекдотам и приколам. Даем затравку: «Гарри и Джинни поженились, как-то раз...».

Завсегдатаи портала регулярно встречаются и обсуждают свежие новости за чашечкой чая. Благо поговорить есть о чем — новостная лента обновляется с завидным постоянством.

list.krasdin.ru/writers

Красноярская земля породила немало талантливых фантастов, и «**Литературный сайт красноярских писателей**» — яркое тому подтверждение. На страницах портала собрана исчерпывающая информация о творцах из города Красноярска и местном клубе любителей фантастики. Можно прочесть биографии многих писателей и художников, посмотреть фотографии и ознакомиться с лучшими работами. Дизайн простоват, зато материалов море разливанное.

Кто родом из Красноярска? *Михаил Успенский*, *Андрей Лазарчук* и *Леонид Кудрявцев*. Все трое давно прописались на полках отечественных книжных магазинов. К слову, Михаил Успенский — автор веселых романов про удалого молодца Жихаря и контрастной трилогии про Николая Гумилева (написана в соавторстве с Андреем Лазарчуком и Ирой Андронати).

pvost.org/orduss/

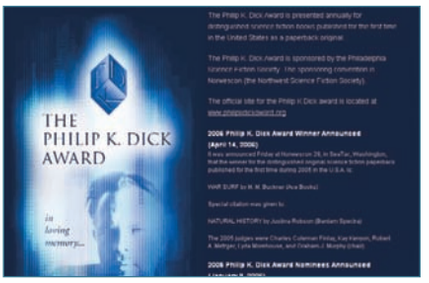
Фантаст *Вячеслав Рыбаков* и востоковед *Игорь Алимов* объединились под именем *Хольм ван Зайчик* и подарили читателям загадочный мир Ордуси. На официальном сайте «еврокитайского гуманиста и писателя» собраны интервью с создателями, часто задаваемые вопросы и ответы, редкие фотографии писателя, его стихи и автографы на китайском языке (с переводом). Отдельно отметим достаточно оживленный форум и толковые рецензии на семь книг серии, начиная с «**Дела жадного варвара**» и заканчивая «**Делом непогашенной луны**».

ds.rambler.ru

Destiny Sphere — очередная многопользовательская онлайн-игра, для участия в которой достаточно веб-браузера с **Macromedia Flash 6**. Действие игры разворачивается на звездных просторах. Игрок выбирает один из девяти миров, религию и расу, после чего приступает к созданию городка в выделенной ему соте. Дополнительные территории и ресурсы можно отвоевывать у соседей или покупать за реальные деньги.

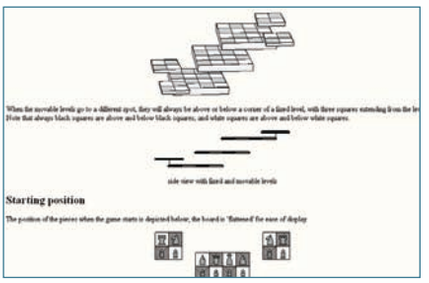
На сайте игры представлены сведения о турнирах, список фан-аксессуаров, форум, игровая газета с занимательными статьями и новостями игрового мира. Найти нужную информацию довольно просто. В момент нашего посещения числилось 2531 игроков онлайн, всего зарегистрированных — почти полмиллиона.

philipkdick.com



На англоязычном сайте фанатов *Филипа Дика* представлены письма, публицистические статьи, библиография и занимательные рассказы о жизни писателя. На главную страничку регулярно поступают очерки профессионалов о произведениях маэстро, а в разделе «**Премия Филипа Дика**» ежегодно отмечаются люди, удостоившиеся награды за выдающуюся научно-фантастическую книгу.

chessvariants.com/3d.dir/startrek.html



Правила игры в шахматы приняли современный вид сотни лет назад, но современные любители фантастики частенько переделывают их на свой лад. Поклонникам вселенной **Star Trek**, например, знакомы трехмерные шахматы. Энтузиасты досконально проработали правила фантастических шахмат, поэтому поклонников у новой версии древней игры с каждым днем все больше и больше. Сайт **3D chess from Star Trek** подскажет, как и с чего начать знакомство. Правилам сопутствуют наглядные схемы, так что разобраться будет несложно. Все, что требуется, — направить браузер по указанному адресу.

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *ЛИХОЙ ХМЕЛЬ* 174

Война. Жаркий угар рукопашной или расчетливое спокойствие наведения крестиков на мониторе, лихой азарт схватки или неспешный расчет точки взрыва. Романтика боя и похмелье победы. Страшное. Невыносимое… Читайте новый рассказ харьковского фантаста Федора Чешко на страницах «Мира фантастики».

Читальный зал: *ПОСЛЕДНИЙ РЕЙС* 177

Тебя все уже сочли мертвым — а ты выжил. Тебя считают неудачником и банкротом — а тебе и не нужно ничего другого. Ты рассказал свою историю тысячу раз, и лишь на тысячу первый тебя понял единственный человек. И теперь вас ждет последний рейс… Читайте на наших страницах рассказ молодого автора Владимира Яценко.

Комната смеха: *АРКАШКА* 184

«…И тогда Чудовище схватило жертву, и, дружно хохоча, обожрало ее со всех сторон...»

Комикс: *ВЫПАДЕНИЕ В ОСАДОК* 186

Конкурсная площадка: *КНИЖНЫЙ КОНКУРС* 187

Конкурсная площадка:
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 188

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 189

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: почему на диск журнала все никак не попадет «Терминатор 4», надо ли изучать фантастику в школе, и об одежде и ее отсутствии.

Федор Чешко

Иллюстрация Вячеслава Доронина

ЛИХОЙ ХМЕЛЬ

Я нашел его в сиреневой аллее за реабилитационным корпусом, который наши институтские балбесы окрестили психохранилищем. Собственно, «нашел» — не вполне удачное слово: служба внутреннего контроля докладывает о местонахождении объекта номер один каждые полчаса.

Легкомысленно облаченный в адидасы и дырчатую тенниску, объект, полуразвалясь на скамейке, вдохновенно терзал клавиши крохотной записнушки. При моем приближении он дернулся было вскакивать и рапортовать по уставу, но я эту попытку оборвал изящно-небрежным мановением, присел рядом и, чуть обождав, спросил как можно более неказенным голосом:

— Ну, как настроение-то, Гагарин?

Ключевая фигура в развитии науки о прошлом, как и следовало ожидать, недоуменно захлопала телячьеватыми своими глазищами:

— Почему «Гагарин», господин полковник?

— Не знаешь? Эх, ты — а еще ракетно-лазерное окончил... Чему вас только учат теперь в ваших училищах!

— Нет, нам читали, — кинулся он на героическую защиту своей альма-матер. — На введении в специальность: первые шаги к созданию орбитальной группировки. Гагарин, Королев... Этот... Циолковский, кажется... Но при чем?..

— А при том, дружище, что Гагарин — это, пожалуй, единственная равная тебе по масштабу фигура за всю историю человечества, — наставительно сообщил я.

А про себя подумал, что станет ли этот вот номер первый ровней Гагарину, — то еще писано, как изъясняются наши остолопы, вилками по водке.

К превеликому сожалению, этот номер первый отнюдь не первый. Оба предыдущих сейчас в особой палате «психохранилища», и, по мнению спецкомиссии, у одного из них нет никаких шансов... да и у второго тоже. Так что Гагарин по большому счету здесь вообще ни при чем. Гагарину грозило всего-навсего взорваться или сгореть живьем, а тут... «Не дай мне бог сойти с ума, нет, лучше посох и сума...» Впрочем, эскулапы клянутся, будто им уже все понятно, причина найдена, меры приняты, и этому, нынешнему, отобранному из полутора тысяч и успешно выдержавшему какие-то там спецсуперпроверки, уже будто бы ничего не грозит. Дай бог... Тут я украдкой зыркнул на ногти левой руки, украдкой же поскреб ими скамейку и трижды по трижды сплюнул через левый погон, маскируя это под приступ кашля. Принял, стало быть, меры. Остается надеяться, что меры, принятые эскулапами, не из того же ассортимента.

Некоторое время мы просидели молча. Одуряюще пахла разогретая солнцем сирень, ветерок безнадежно трепыхался в глянцевой жесткой листве столетних кустов, раскормленный идиот Семен Михайлович на полусогнутых крался к купающимся в пыли воробьям...

А кандидат в «первопроходцы истории», вопреки уставу, позволил себе забыть о существовании начальства (то бишь меня). Он опять скукожился над своей записнушкой, раздумчиво потянулся пальцами к клавиатуре, да так и закляк в нерешительности. Не поворачивая головы, только скосившись до отчетливого хруста в глазницах, я сумел разобрать там у него на индикаторе: «...И слушать, как прямой клинок... поет на молодецком взмахе...». А дальше уже просто откровенный маразм: «Пинок-венок-кивок-силок...» Рифму ищет. В такой день. Детский сад...

Тут он спохватился. Воровато глянул на меня (я, конечно же, превнимательно следил за эволюциями Семен-Михалыча), ткнул-таки пальцем в клавиатуру, и тетрадочный индикатор угас. Только как-то не подумалось мне, будто сие угасание является следствием уделитивания недорифмованного бредоподобия. Ну и хрен с ним.

И вдруг я сам себя удивил вопросом:

— Слушай, а почему ты согласился пойти в испытатели?

Ну вот ей-богу, не собирался я у него это спрашивать, потому что убивать время было совершенно некогда и мне, и, вообще-то, ему тоже, а вероятность получения честного ответа равнялась квадратному корню из минус единицы. Собираться-то я не собирался, но вот спросил (наверное, слишком уж думалось мне об этом) и, разумеется, ответ получил вполне предсказуемый. Номер первый титаническим усилием превозмог вполне естественное желание послать господина полковника туда... верней, на то, на что следовало бы послать за столь топорную попытку влезть в душу. Превозмог, значит, и завел скучный монолог про «никогда бы себе не простил, если б упустил шанс оказаться у самых истоков ТАКОГО дела».

Я изображал, будто слушаю и сопереживаю, а сам от нечего делать продолжал любоваться охотничьим пылом Семена Михайловича. Этот до мозолей заглаженный самоходный диванный валик уже подобрался к воробьям метра на четыре, и, от возбуждения неприлично вихляя хвостом, готовился кидаться в атаку. Тут, правда, в реабилитационном корпусе включили вижн, вдоль аллеи хлестнуло характерным ревом заходящих на штурмовку «самумов», грохотом рвущихся «землероек», и воробьи в панике брызнули прочь. Семен Михайлович проводил их разочарованным взглядом, кажется, даже вздохнул горестно. А зря. Голову наотрез даю: если этот мямля когда-нибудь сумеет-таки сцепиться с воробьем, тот ему наверняка вломит.

Увы, глядя на чуть не плачущего кота, я невольно фыркнул, и объект номер один, естественно, принял это мое ехидное фырканье на свой счет. Он словно бы поперхнулся недоговоренным, закраснелся, как барышня, и вдруг ляпнул:

— Господин полковник, разрешите... а вас самого не корежит от всего этого?

Неопределенный тычок оттопыренным большим пальцем куда-то через плечо явно имел целью объяснить мне, что именно должно бы меня корежить. И я (не без изрядного труда) сообразил-таки: речь идет о голосящем вижне. Тот продолжал щедро поливать аллею грохотом, прилязгивающим механическим ревом да натужными ударами взрывов, — передавали не то фильм какой-то, не то программу новостей.

Ответить я не успел. И хорошо — потому что вопросец оказался куда как непрост.

— А вот меня — корежит! — заявил парень с таким отчаянным вызовом, словно бы собрался доказывать нашей ученой братии прогрессивный вклад среднеазиатских деспотий в становление

моральных общечеловеческих ценностей. — Ковровые бомбардировки, залповые системы корректировки рельефа местности, орбитальные «метлы»... лазеры загоризонтного поражения... теперь вот еще «землеройки» эти, от которых даже не закопаешься... Во что превратилась война?! Когда только-только появились дальнобойные винтовки и нарезные орудия, кое-кто начал сокрушаться: солдаты перестают видеть живого противника и оттого превращаются в бездушных убийц. А что же нам теперь говорить?! У нас теперь даже на мониторах не люди, не объекты, не техника — звезды-кляксочки! Совмещаем крестик с ноликом, давим клавир, и где-то за тридевять земель горный хребет превращается в Марианскую впадину... А мы... Во что мы превратились, господа о-фи-це-ры?!

Стыдно признаться, но я чуть не наорал на него. И не только потому, что он уж чересчур сгущал краски, и даже не потому, что эти излияния очень напоминали истерику. Стыдно, стыдно сказать, но меня заело другое.

«Мы... господа офицеры...».

Ах ты, щенок! Всего-то два месяца как погоны нацепил, войну только по вижну знаешь, а туда же: «Мы»!

Слава богу, хоть вслух это не прорвалось.

А кандидат в первопроходцы тем временем перешел ко второму акту — свистнул на помощь классиков:

— «...Люблю лихой хмель атаки и отблеск пожара на звонком клинке! Но не люблю я вертеть ручку котлетной машинки, и оттого мне скучно теперь...».

— Ты что, по сабельно-штыковой романтике сохнешь? — я успел взять себя в руки, и спросил это, как нужно было спросить, — не раздраженно, а с жалостным удивлением.

— «Романтика, молчи, горластая ощипанная птица!» — буркнул «номер один» (цитаты — они как стрельба длинными очередями: только начни). — А почему она должна все время молчать, господин полковник? Вот, посмотрите!

Пальцы его судорожно затыкались в клавиатуру, индикатор брызнул багряно-золотым лоском щитов, ясным серебром начищенной стали...

Насколько могу судить (а знания мои тут невеликие) это разворачивался для атаки византийский легион. Я вроде бы даже начал узнавать фильм, но картинка уже сменилась. Кони, в бешеном галопе подминающие пыльную степь, лазурь и золото выстеленных по ветру ментиков, праздничные сполохи на вскинутых к поднебесью клинках... И тут же новое: четкая пехотная шпалера, белоснежные мундиры, каски с орлами, каменно-суровые лица, ряд граненых штыков, безукоризненность которого лишь на краткий миг ломает себя, когда строй деловито и споро смыкается над упавшими...

Там было много чего. Какие-то фрески, картины, кадры древних выцветших хроник, и снова отрывки нынешних многосерийных видеоэпосов, от которых млеют домохозяйки и которые вызывают у наших институтских балбесов припадки громоподобного ржания в самых драматичных местах. Общим для всех этих лоскутьев было одно: ощущение какой-то грозно-суровой праздничности. Везде. Даже в черно-белой пленочной допотопщине, где движения эпилептически суетливы и дерганы.

Что и сказать — ошарашил он меня. Нет, я, конечно, знал все, что мне полагалось знать: и про его членство в военно-исторических клубах, и про всякие-разные чемпионаты по «железному» фехтованию, и про перелом ключицы — это его на которой-то из ролевых игр звезданули алебардой (весь госпиталь потешался)... Но мне в голову придти не могло, до какой степени сия опогоненная великовозрастная дитятя принимает свои игрушки всерьез...

Он чего-то там рассказывал, комментировал, пояснял, но я в его пояснениях уже не нуждался. Я уже все понял: и отчего он вызвался добровольцем, и почему эскулапы из сотен добровольцев выбрали именно его.

А еще я начал подозревать, что сегодняшний эксперимент опять добром не закончится.

И надо же было, чтоб именно когда подозренья эти уже почти, без какой-то ничтожно ничтожной малости оформились в доказуемую уверенность, черт дернул рассвиристеться мой коммуникатор. Правительственная комиссия уже в аэропорту, через пять минут директор начинает предзапусковое совещание...

Я встал, толчком в плечо помешал вскочить номеру первому... А вместо всего, что должен был бы ему тогда сказать, сказал только казенно-бессмысленное «ни пуха».

Слава богу, суеверия тоже меняются с течением времени. Так что претенденту на титул «Гагарин практической историографии» не пришлось вопреки уставу посылать к черту старшего по званию и по возрасту. А что он там показал мне в спину — оттопыренный палец или исконно-славянскую фигу — то уже его дело.

Так я и ушел.

Ушел исполнять свои обязанности и не совать нос в чужие.

Век себе не прощу!

●●●

В отличие от предыдущих попыток, эта удалась на славу. Аппаратура отработала штатно, контакт нащупали почти с ходу и продержали на резонансе почти сорок абсолютных минут...

Когда испытателю помогали выбраться из хронокамеры, он даже шутить пробовал; от отдыха отказался, а сразу потребовал ноут и ментографа — зафиксировать впечатления (пока, значит, не утратили остроту).

Да, поначалу-то все было в ажуре.

Но вот потом, когда первый в истории хрононавт объявил, что хочет освежиться...

Сперва мне даже в голову не пришло заподозрить плохое. То есть я встревожился, конечно, но только минут через десять и совершенно дурацким образом: связался со старшим эскулапом и стал выяснять, как может сказаться Проникновение на работе пищеварительного тракта. И лишь в разгар этой кретинской консультации до меня, наконец, дошло: санузел — единственное помещение в экспериментальном блоке, где нет следилок.

В ту же секунду я приказал своим ребятам вынести дверь, но это уже ничему не могло помочь.

●●●

«Полдень. Осень. Налита́я пшеница под пронзительно синим бездоньем. Конь нервно приплясывает, топчет кланяющиеся ему золотые колосья... мелкие, низкие — нетеперешние.

Ветер. Ледяной, влажный, он горчит прелой листвой и пороховой гарью, а то вдруг принимается теребить стриженую гнедую гриву, врезаясь в ноздри едким духом конского пота...

Хрусткое топотанье копыт, сдержанный гомон, металлический лязг... Резкий отрывистый ропот — это знамя, полковой штандарт, по которому ветер гонит такую же золотую волну, как и по сыплющейся переспелой пшенице.

И тот же ветер рвет у меня с плеч серо-золотой ментик. Серо-золотой... Кажется, Павлоградский гусарский полк... Или у павлоградцев шитье серебряное?».

«Строимся на гребне длинного пологого всхолмья. Далеко справа — нарядное холодное пламя березовой рощи, и оттуда, то ли из-за опушки, то ли прямо из нее с натужным тягучим громом выхлестываются, стелятся по рыжей шерсти полей густые черно-сизые космы. Там батарея. Наша.

Об авторе

Харьковчанин Федор Чешко родился в 1960 году. По специальности химик-технолог, кандидат наук. Первое опубликованное произведение — рассказ «Ночь волчьих песен» (1991). Автор фэнтезийной трилогии «На берегах тумана», остросюжетного двухтомника «Бэд Рашн», трилогии исторической фантастики «Сказанья о были и небыли», а также ряда рассказов в сборниках и периодике. На прошлогоднем фестивале «Звездный мост» Чешко получил специальную премию от мэрии Харькова за достойное представление родного города в фантастической литературе.

А далеко (но с каждым мигом все ближе) впереди — четкие, неудержимо идущие в рост квадраты. Вспугнутый орудийными раскатами ветер ошалело мечется над готовым ко всему полем и раз за разом плещет в лицо барабанным треском и визгливой радостью флейт. Над темными близящимися шпалерами уже видны пестрые лоскутья знамен... Цвета не разобрать — те знамена точно так же трепЛются под раздерганными порывами... точно так же, как наше...

А где-то на левом фланге захлебывается чистой праздничной радостью горн и долетает оттуда еле слышимое: «По-о-олк, слу-шай...». И сразу же — более явственное, подхваченное эскадронными командирами:

«Рысью-у-у... марш!».

И поле страгивается под копыта наших коней...»

«Течет навстречу пшеничное золотое руно; растут, растут темные... темно-синие, ощеренные штыками квадраты... И вновь команда: «Сабли вон!».

Она сама находит рукоятью потную, по-слепому растопыренную пятерню; сама рвется на волю из тесной темноты ножен...».

«Карьером арш-арш!!!».

«Грохот. Неумолчный, гулкий, победный, ощущаемый не только и не столько слухом — всем телом, которое уже не свое, которое не тело уже, а частичка единой летучей лавы, пожирающей стонущее пространство. И рудые пшеничные волны льются-рушатся встречь, чтобы пропасть в бешеном молотьбе бесчисленных конских копыт; и поет-улюлюкает ветер, вспарываемый изогнутым лучом хищной ледяной остроты, продолженьем моей руки...

А те, темно-синие — они с каждым мигом различимы все явственней; они готовятся: первая шеренга опустилась на колено и две четкие линии ружейных дул готовы хлестнуть нас залпом в упор...

Нет!

Бесшумно (где уж каким-то жалким хлопкам тягаться с копытным громом!) расцветает над вражьей шпалерой цепочка нарядно-белых шрапнельных разрывов, превращая геометрически четкий строй в неуправляемую толпу... И мгновенье спустя мы налетаем, сметаем, расшибаем в кровавую слякоть...

Впереди нет врага. Впереди только пшеничное золото, преступно испятнанное грязно-синими спинами, спинами, спинами бегущих... живых трупов... падали... и хмельной ликующий всхлип сабельного размаха обрывается хряским тупым ударом, и брызжет в лицо соленая теплота, а кивер, кажется, слетел куда-то к чертям — это один из тех, впереди, приостановился было, пыхнул навстречу ватным клочком ружейного выстрела... но заалевшая полоска клинка опять нетерпеливо вздергивает правую руку к хрустально-голубой выси, к снежным хризантемам шрапнельных разрывов, а потом — снова хряск, снова брызги, и ветер взахлеб хохочет вместе с тобою... а глаза уже прикипели к порыжелому ранцу, смешно и жалко мотающемуся на спине еще одного покойника, который глуп, который до сих пор смеет воображать себя живым... Какой он жалкий, какой он маленький! Куда ему и всей этой недоумершей мертвечине до тебя, саблерукого великана на летучем великане-коне, разбудившем копытами гулкую грудь планеты?! Что им проку сучить ногами, пытаться тыкать в тебя никчемными зубочисточками штыков, если весь огромный лазорево-золотой мир, услужливо проворачиваясь, сам подставляет под твои взмахи замаравшую его дрянь...»

«Все оборвалось.

Вдруг.

Сразу.

Который-то из собственных же твоих взмахов вместе с очередной жизнью нечаянно обрубил и фанфары встречного ветра, и литавры копыт; и даже пьянящая дробь пульса засеклась вдруг, сбилась на вымученное дряблое трепыханье. А летящий навстречу простор встал по-вкопанному, почему-то слипся в полосу грязи между невесть откуда взявшимися проломленными заборами; и взгляд отчаянно пытается нашарить хоть что-то пригодное для рубки, но схватывает лишь вертящиеся еще колеса опрокинутой обозной фуры, алые брызги на серых заборных досках, груды кровавого тряпья, вкопыченные в ржавую глину...

Все — даже небесную синь — будто вдруг подернуло ржавчиной; пронзительная горчинка ветра захлебнулась гнилью; сабля отчего-то отяжелела, по-мертвому тянет руку к земле... и то, чем, оказывается, насквозь пропитан правый рукав, начинает исподволь набухать отвратительной трупной стынью...»

«Я, первый в истории человечества успешно вернувшийся хрононавт, докладываю о важном историческом открытии. Я открыл, что означают слова из старинного фильма: «Ворваться в город на плечах неприятеля».

Я открыл: стоит лишь на мгновение прерваться хмелю конной атаки, и наступает похмелье. Замечаешь, что твоя правая рука от кисти до локтя густо облеплена тем, что еще недавно было мыслящим человеческим мозгом... Замечаешь брызги ржавеющей алости на лбах и губах соратников, оловянную пустоту чужих взглядов, и понимаешь вдруг, что это безжалостные отраженья собственного твоего пустоглазого, спрыснутого чужой кровью лица...

«На плечах неприятеля» — потому что малейшая заминка, и похмельная конница долго еще не будет годна ни к черту».

«Я открыл причину вошедшего в поговорку гусарского да казачьего пьянства — вряд ли есть иной способ перешибить бездонную похмельную пустоту. То есть он-то есть, этот способ, но...»

«...Молчи, горластая ощипанная птица...».

●●●

Вот и все.

Врач сказал: перелом шейных позвонков, безнадежно. Уж ты прости нас, сынок, — подзачерствели мы, нынешние, подотвыкли от разочарований, стоящих того, чтоб вешаться из-за них в сортире...

Как же получилось, что ушел я тогда из разомлевшей от солнца аллеи? Как же я смог не плюнуть на пустопорожнюю говорильню, не задержаться, не сказать...

Нужно было сказать тебе так: «Эх, сынок... Цитаток нахватался, про котлетную машинку рассказывал... Да какой бы она ни была, машинка эта — хоть с чипом да исполнительным процессором, хоть пусть ее вручную надо крутить, — перемалывает-то она одно и то же самое: мясо».

И еще нужно было сказать: «Дружище, крестики на дисплее ничем не хуже рукава, облепленного людскими мозгами. Не хуже и не лучше. Нет в нашем деле романтики, и не было никогда, и не будет. А красоту да искусство в этом нашем трижды про́клятом деле мог бы найти только не видавший ничего настоящее тех самых крестиков... в лучшем случае».

Или нет. Нужно было сказать честно: «Ты прав». Да, именно так: «Ты прав. Только правота твоя не в романтике, не во всякой там праздничности (уж верь, ваши игры похожи на то, во что вы играете, не больше, чем детские модельки на взаправдашние «самумы»). Вон она, жирная да никчемная твоя правота, на тропинке, хнычет вслед воробьям, которые и улетели-то не от страха — от брезгливости только».

Что ж, может, именно это и нужно было...

«БЫЛО»?

Да. Но не только.

Потому что я единственный уже точно знаю, кто именно будет следующим номером первым. Я знаю даже, что следующий эксперимент наверняка сложится гладко: ведь хрононавту предстоит проникнуть очень неглубоко по времени и в самого же себя. Уж мне-то отказать не посмеют, а если посмеют — вспомню молодость и... Чтоб остановить меня и моих ребят, здесь даже помечтать толком некому.

Вряд ли, конечно, это хоть что-то изменит, но все равно... Если не попытаюсь сказать тебе, сынок, то, что должен был бы сказать еще тогда, сразу, — по гроб не прощу... ни себе, ни тем, которые так по-подлому тебя обманули.

© Ф. Чешко, 2007.

Владимир Яценко

Иллюстрации Веры Лобовской

ПОСЛЕДНИЙ РЕЙС

Алекс въехал в порт затемно.

Его судно приветливо сияло огнями, но в иллюминаторах кают-компании было уже темно. Тянуло сыростью, пахло морем. Где-то неподалеку глухо звякнула сцепка железнодорожного состава. Алекс отпустил такси, по привычке оценил осадку судна и бодро застучал каблуками по трапу.

Вахтенный уважительно поздоровался и добавил:

— Капитан Йенсен ждет вас.

— Спасибо, Роман, я позже зайду.

— Грузовладелец на борту...

Алекс замер, с шумом выдохнул и отвернулся от вахтенного. Вцепившись в поручень, он смотрел на ночную панораму порта, но ничего не видел. «Никаких сомнений! — напомнил он себе. — Решение принято. Я не отступлюсь!». Алекс оторвался от поручня, скользнул мимо вахтенного в коридор и уже через минуту стучался в каюту капитана.

В первое мгновение Эрик Штурм выглядел сплошным сгустком недовольства:

— В условиях фрахта оговорено отсутствие посторонних.

— На судне нет посторонних, — сухо ответил капитан. — Перед вами Александр Кофман, представитель судовладельца.

Эрик хотел что-то добавить, но раздумал, сказал не значащее:

— Приятно познакомиться.

Алекс вцепился в протянутую руку и крепко ее пожал.

— Я восхищаюсь вами! — вырвалось у него.

Эрик, не делая попытки освободиться, спокойно ответил:

— А я обещаю, что буду вежливым, пока ваше общество не покажется навязчивым...

Алекс покраснел; заметив, что все еще держит руку Эрика, отпустил ее и смутился еще больше.

— У меня к вам предложение, — сказал Алекс и ужаснулся своей решительности.

— Вот как?

— Да, сэр, — Алекс вдруг почувствовал в своем голосе силу. — Как представитель судовладельца, я уполномочен вносить любые изменения в условия фрахта. Предлагаю сделку: вы оплатите фрахт ответами на все вопросы, которые я вам задам до момента, пока вы не покинете борт судна в порту выгрузки.

Капитан Йенсен еле слышно застонал и вышел из-за стола. Эрик с удивлением смотрел на Алекса:

— Вы шутите?

— Ничуть. Если вы соглашаетесь, утром я передам вам копию своей доверенности. Мы обсудим детали, напечатаем дополнительные условия к фрахту, подпишем и приступим к исполнению сделки.

Эрик перевел взгляд на капитана. Тот пожал плечами и отвернулся к иллюминатору.

— Прежде чем согласиться, хотелось бы узнать причину вашей любознательности.

— Это просто. За вашим полетом следила вся цивилизованная часть человечества. Примерно пять миллиардов человек. Когда произошла авария, в вашей смерти не сомневался ни один из нас. Вас еще видели и слышали, но все знали наверняка, что вы — покойник. Тем не менее вы выжили. Вы утерли нам нос! Вы — гений! Как это у вас получилось?

— Но пресса весьма тщательно осветила подробности тех событий, — напомнил Эрик. — Мне бы не хотелось, чтобы к концу рейса вы испытывали разочарование. Газеты, журналы...

— Я прочел отчеты обо всех ваших интервью и пресс-конференциях. В публикациях много противоречий.

— Я не принимал участия в составлении этих отчетов!

— Вы согласны? — не отступал Алекс.

— Почему нет? — удивился Эрик. — Деньги есть деньги! Когда начинаем?

— С утра уладим формальности, а после обеда начнем.

— Других предложений нет? — усмехнулся Эрик.

— Нет.

— Тогда прошу прощения, господа, путь к вам был не близким. Когда у вас завтрак, капитан?

— В семь тридцать, — ответил Йенсен, поворачиваясь к ним.

— Вы решили, когда отходим?

— Через несколько часов подойдет топливозаправщик, значит, к четырем утра, надеюсь, отдадим швартовы.

— Спокойной ночи.

Эрик вышел.

Не зная, что сказать, Алекс смотрел мимо плеча Йенсена в черный иллюминатор.

— Баловство это, Алекс, — проворчал капитан. — Ты так никогда не станешь взрослым. Отец будет недоволен...

— Дядя Жос, этот человек — гений!

— Этот человек — неудачник. Алекс, подумай: объективная оценка жизни человека — это его собственность. У этого парня ничего нет. Вся его жизнь заканчивается гигантским нулем. У него нет ничего такого, что можно было бы потрогать руками и сказать: вот оно — материальное воплощение его усилий.

— Он жил среди звезд!

— Местожительство в этих вопросах не имеет значения.

Алексу вдруг стало все равно. Он подошел к столу и принялся рассеянно перебирать разложенные на нем бумаги.

— Что у него за груз?

— Двадцать пять контейнеров со свинцом по тридцать тонн каждый, — капитан Йенсен, не спеша, сортировал документы. — Фрахт, страховка груза, таможенные декларации...

— Габариты?

— Цилиндры, примерно три четверти на шесть метров.

— Всего-то? Это при ширине нашего трюма... четыре контейнера придется положить вторым рядом... — но тут внима-

Об авторе

Владимир Яценко родился и живет в Одессе. Закончил с красным дипломом Одесский технологический институт холодильной промышленности, некоторое время преподавал, а с 1988 года занялся коммерческой деятельностью. Пробовал себя в самых разных отраслях — от компьютеров до транспорта. Фантастикой увлекается с детства, время от времени берется за перо. Автор двух пока не опубликованных романов, активный участник литературных конкурсов. Основным принципом своего творчества считает оптимизм каждой страницы и счастливый финал: в жизни и так достаточно ужасов, чтобы тащить их в литературу. Рассказ «Последний рейс» — первая фантастическая публикация Владимира.

«Стартовав с Луны, я вез на Марс жилой модуль, укомплектованный оранжереей и системой жизнеобеспечения для пяти человек».

ние Алекса привлекла смятая радиограмма. — А это еще что такое?

Йенсен глянул в листок и ответил:

— Координаты затонувших контейнеров. Будем идти по краю циклона и, если ничего не изменится, доберемся за сутки.

— Как же мы их в море поднимем на борт? Это же тридцать тонн!

— В точке встречи уже ждет аварийно-спасательное судно, и на подходе плавкран. Контейнеры они уже собрали...

— Это удовольствие встанет ему в копеечку.

— Ну, положим, ты уже ему немного сэкономил, — не удержался Йенсен.

Но Алекс не обратил на колкость внимания:

— А если потом окажется, что свинец является собственностью США, и судно арестуют вместе с незаконным грузом?

— Неплохо, сынок, неплохо. — Йенсен пододвинул к нему очередной документ. — Нотариально заверенная копия протокола заседания сенатской комиссии через два года после его возвращения. Они подарили ему эти контейнеры.

— Подарили? — изумился Алекс. — Зачем они ему?

— А ты спроси, — усмехнулся капитан. — Поглядим, соответствует ли ответ на этот вопрос стоимости фрахта...

●●●

С формальностями они и вправду провозились до обеда. Когда уже казалось, что все вопросы решены, вспомнилось, что Штурм уже оплатил фрахт, и Алексу пришлось выписывать чек. Но поверенный Штурма в Лозанне отказался принимать чек по факсу. Какое-то время казалось, что ничего не получится, но тут Эрик согласился на вексель, и сразу все как-то наладилось.

Уже после обеда они вернулись в судовой офис. Алекс положил на стол диктофон, листы бумаги и несколько карандашей. Эрик задумчиво следил за его приготовлениями:

— Ты так готовишься, будто от этого зависит чья-то жизнь.

— «Никогда нельзя точно сказать, что из того, что содержится в вашей голове, спасет вам жизнь. Но то, что однажды вопрос жизни и смерти будет решаться тем, что ваша голова содержит, можно сказать абсолютно точно», — процитировал Алекс. — Ваши слова?

— Возможно, — равнодушно ответил Эрик.

— Тогда с этого и начнем. Это что, цитата?

Эрик откинулся в глубоком кресле и после недолгого раздумья сказал:

— Сейчас мне трудно отличить, где кончается прочитанное и начинается осмысленное. До столкновения с астероидом у меня было много свободного времени. Я перечитал почти всю корабельную библиотеку. И на обратной дороге не сказал бы, что был очень занят. Правда, библиотеки уже не было...

Эрик на мгновение замолчал, потом продолжил:

— Стартовав с Луны, я вез на Марс жилой модуль, укомплектованный оранжереей и системой жизнеобеспечения для пяти человек. За сутки до окончания основного разгона система защиты подала аварийный сигнал, и автомат отстрелил от корабля маршевые двигатели. Почему так получилось, неизвестно. Следственная комиссия не пришла к единому мнению по этому вопросу. Главное, что к моменту отстрела я уже был чертовски далеко и вышел на четыре пятых расчетной скорости...

Эрик говорил монотонно, даже нудно. Чувствовалось, что все это он рассказывал не один десяток раз.

— ...Мне трудно описать свои чувства в те мгновения. И я никогда не пытался этого сделать. Я потерял двигатели и стал заложником инерции, органической начинкой очень большой консервной банки. Конечно, скорости, чтобы покинуть Солнечную Систему, мне бы не хватило, но вернуться я уже не мог.

— И что же Центр? — не удержался Алекс.

— Пожелал мне счастливого пути, — усмехнулся Эрик. — Они были больше озабочены потерей дорогостоящего оборудования, чем судьбой одного из добровольцев-пилотов. Когда понятное волнение немного улеглось, я решил тормозить маневровыми двигателями. Забегая вперед, скажу, что именно с этого решения начался мой обратный путь. А тогда это выглядело ненужными мучениями перед неминуемой смертью. Эффективность такого торможения и в самом деле близка к нулю, но я тормозил полтора года! Я надеялся пройти рядом с Марсом так, чтобы его притяжение сделало траекторию моего движения более пологой по отношению к орбитам планет, тогда я остался бы внутри орбиты Юпитера. Оттуда меня еще можно было вытащить...

— Помощь бы не пришла, — еле слышно проговорил Алекс.

Но Эрик расслышал:

— Да. Теперь-то мне это известно. Я был третьим, кто пытался достичь Марса, и последним в этом списке. Но тогда это было совсем не очевидно. Я вез на Марс жилой комплекс. Уже было построено судно, на котором с большим комфортом должны были лететь пять пассажиров и трое членов экипажа. В год моего отлета никому и в голову не могло прийти, что больше полетов не будет.

— Почему же тогда их не было?

— Невыгодно. — Эрик пожал плечами. — Академические науки, особенно такие, как астрономия и ее производные, неизбежно нерентабельны. Вот когда космонавтика станет коммерческим предприятием, когда космические корабли будут принадлежать частным лицам, у которых в полетах будет свой, корыстный интерес... о-о! Тогда ситуация изменится. Там, в конце дороги, должно ждать сокровище! Тогда и только тогда люди полетят к звездам, как когда-то алчные португальцы покорили океан.

— Так что там с торможением? — вернулся к теме Алекс.

— Рассчитав с помощью Лунного Центра новую траекторию, я запустил маневровые двигатели. Теперь, чтобы ты лучше себе представил, как я жил следующие полтора года, мне придется помучить тебя некоторыми техническими подробностями.

Маневровые двигатели не предназначены для непрерывной работы. Система охлаждения не может справиться с перегревом, поэтому двигатели приходилось запускать по очереди. Каждые тридцать минут компьютер по заданной программе производил переориентацию ракеты и включал сле-

дующую группу двигателей. А так как их было три, то приходилось все время быть начеку: пол и стены поворачивались для меня под разными углами. Поэтому большую часть времени я просто лежал перед компьютером, привязанный к креслу, и, как я уже успел тебе сообщить, знакомился с шедеврами корабельной библиотеки.

Разумеется, отработанные топливные емкости маршевых двигателей безжалостно сбрасывались. Каждый лишний грамм инерционной массы тащил меня все дальше от Солнца, уменьшал и без того ничтожные шансы на спасение. Восемь раз за этот период я выключал двигатели и выходил в космос. Задача была простой — уничтожение балластной массы: по мере сброса топливных емкостей оголялись несущие фермы, к которым эти емкости крепились. Я срезал их, возвращался на корабль и продолжал торможение. А металл, который был когда-то кормой моего корабля, обгонял меня и уходил вперед, все дальше, во мрак и неизвестность.

В результате шести месяцев этих мучений мне удалось пропустить перед собой Марс, пролетев, тем не менее, достаточно близко к нему. Марс, в полном соответствии с расчетами, существенно подправил мое движение. Теперь мне предстояло пересечь орбиту астероидов под углом шесть градусов. Еще через год я приблизился к астероидному поясу.

В учебниках упоминается о тысячах планетоидов, движущихся по орбите между Марсом и Юпитером. Но я увидел на радаре только в своем секторе наблюдения с полсотни осколков, и по мере сближения это число росло. Вот тогда мне и пришло в голову, что, чем умирать в одиночестве, можно попытаться остаться в этой компании. По крайней мере, учитывая наличие связи с Луной, появился бы смысл в моей робинзонаде.

Мы снова занялись расчетами, но на этот раз ничего не получалось. Моя скорость не настолько уменьшилась, чтобы можно было надеяться на стационарную орбиту внутри астероидного пояса. Тогда я предложил свой вариант конечной остановки.

Луна посоветовала еще раз подумать, ведь успешная реализация моего плана означала потерю судна, а значит, и потерю возможности вернуться. Эта угроза меня позабавила. «Интересно, — подумал я, — сколько раз можно терять шансы на возвращение?». Меня уже давно официально объявили покойником. Я успел назвать наследников и распорядиться своим имуществом...

«Когда я вплотную подошел к астероидному поясу, на экране радара было уже до тысячи объектов».

Когда я вплотную подошел к астероидному поясу, на экране радара было уже до тысячи объектов. Правда, большинство было не крупнее моего корабля, но спектральный анализ некоторых из них обнадеживал...

— Что вы имеете в виду? — спросил Алекс.

— Прежде всего, лед! Я собирался совершить жесткую посадку на одном из астероидов. Так капитан корабля в безвыходной ситуации принимает решение выброситься на берег. Я нацелил судно на глыбу льда примерно сферической формы, диаметром около ста метров, надел скафандр, обесточил незадействованные в торможении системы и откачал из отсеков воздух...

Зазвонил телефон. Алекс несколько мгновений смотрел на аппарат. Телефон зазвонил еще раз.

— Да? — Алекс прислушался, затем, положив трубку, сказал: — Приглашают на ужин, но давайте эту часть все-таки закончим.

— А с этой частью все, Александр, — проговорил Эрик, вставая. — Я решил пожертвовать пилотской кабиной и спасти жилой комплекс. Для этого соответствующим образом развернул корабль, задал курс компьютеру и разгерметизировал отсеки. Затем перенес к шлюзу две ракетницы и вакуумный резак, посчитав, что если заклинит двери, резак поможет мне попасть внутрь. Я отключил двигатели, передал управление компьютеру и покинул ракету. Оставалось только со стороны наблюдать, как мой корабль попытается зацепиться за выбранную мной глыбу льда.

Поначалу все шло хорошо. Значительную часть остаточной скорости ему удалось погасить скользящим ударом о ближайший к цели астероид. Из-за этого удара корабль, во-первых, разломился пополам. Остатки кормы улетели прочь. Я, разумеется, продолжал преследовать носовую, жилую часть. Во-вторых, корабль начал вращаться. Если бы, в соответствии с программой, маневровые двигатели тут же подработали устойчивость, то все бы обошлось. Но, в-третьих, этот же удар, по-видимому, повредил электрическую цепь двигателей, — они не включились. И моя мечта стоимостью шесть миллиардов долларов и примерно столько же человеко-часов, беспорядочно кувыркаясь, направилась к своей последней остановке. Я в это время следовал за кораблем с помощью ракетниц. Их мощности хватало, чтобы гасить инерцию моего тела.

Удар получился лобовым, — худший вариант торможения о поверхность. Относительная скорость уже была не очень велика, но значительная масса давала приличное значение кинетической энергии, которой, на мое счастье, не хватило, чтобы расколоть, раскрутить или сбить с курса мой астероид. Тем не менее, ее оказалось вполне достаточно, чтобы смять в лепешку жилые отсеки корабля и впаять эту лепешку в лед на глубину около десяти метров. Мне потом даже не удалось туда пробраться.

Жилой модуль пострадал, конечно, меньше. Я хочу сказать, что по его контурам еще можно было представить, как он когда-то выглядел. Части корабля, куски обшивки, арматура, трубопроводы мгновенно превратились в обломки и уже через секунду мусором отлетали прочь от места катастрофы. Так мое путешествие и закончилось. По крайней мере, в эту сторону...

Эрик помолчал немного, потом сказал:

— Слово чести, я верну вексель и дополнения к фрахту, как только ты придумаешь вопрос, на который я не сочту возможным ответить. Но я категорически против голодной смерти...

Алекс вскочил на ноги:

— Прошу прощения, ужин давно ждет!

●●●

После ужина, на котором капитан Йенсен не проронил ни слова, и только прощаясь, предупредил, что к точке погрузки они подойдут к пяти утра, партнеры вернулись в судовой офис. Алекс предложил кофе, но Эрик отказался.

— Будем работать, — сказал он, устраиваясь в кресле. — Вопросы?

— Как-то у вас все просто получается: двигатели потеряли, на Земле вас похоронили, а вы корректируете курс, выбрасываетесь на астероид...

— А-а, — улыбнулся Эрик. — Тебе непонятно, где же волнение, где ужас загнанной души? Дружище, не забывай, что это моя работа. Меня отбирали, тренировали, готовили. Весь вопрос только в самодисциплине и желании жить. Ничто и никогда не происходит наверняка. Даже смерть и зачатие. Все оценивается той или иной мерой вероятности. Все, что увеличивает вероятность реализации желаемого события, следует использовать. Все, что эту вероятность уменьшает — отбросить. Все! Весь секрет! Я не мог паниковать, потому что был изначально не так устроен, плюс специальная тренировка. Если бы я *мог* вести себя иначе, меня не допустили бы к полетам. Я ответил?

— Пожалуй, да, — неуверенно произнес Алекс. — И что было дальше, после столкновения?

— Как обычно, жизнь продолжалась. Компьютера нет, связи нет, ничего нет, кроме воздуха на восемь с половиной часов, двух ракетниц с почти израсходованным запасом топлива и, конечно, полностью заряженного вакуумного резака.

Останки корабля не производили сильного впечатления. На поверхности льда черепашьим панцирем вздымался на высоту моего роста купол жилого модуля, будто закопанный в песок футбольный мяч семиметрового диаметра.

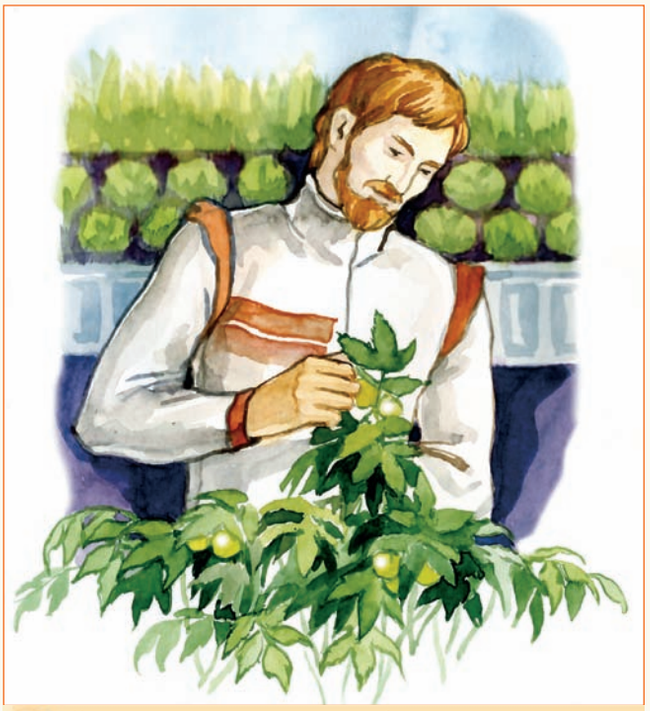
Сначала я вырезал проход под купол и вытащил из-под него баллоны с воздухом. Затем вынес и рассортировал ящики с пищевыми консервами. Все это я вплавлял в лед и потихоньку приходил в себя. Я думал найти воду, развернуть жилой модуль и держаться неопределенно долго на гидропонике. Изучая окрестности, с пользой провести время и, когда меня найдут, представлять собой большую ценность для человечества. Я мог стать уникальным специалистом по астероидному поясу! Но без приборов, измерительных инструментов и компьютера об этом нечего было и думать.

Часов через пять я остановился, чтобы перекусить и подвести первые итоги. Итак, смерть от голода в ближайшие пять лет мне не грозила. Воды мне хватило бы на миллион лет. Правда, еще надо было придумать, как добывать ее изо льда, но эта задача меркла рядом с проблемой дыхания. Дело в том, что системы жизнеобеспечения ракеты и жилого модуля были основаны на непрерывной регенерации воздуха. Мне же предстояло его быстрое одноразовое использование: конструкция скафандра не позволяла заменить регенеративный патрон в полевых условиях. Это сокращало срок моей жизни до нескольких месяцев.

«Ну и славно, — подумал я. — Если за первый месяц не найду способ снять скафандр, то этого срока как раз хватит на то, чтобы сойти с ума, и на удушье не обратить внимания».

Так, растаскивая и сортируя остатки оборудования, я провел несколько недель на поверхности, вернее, над поверхностью куска льда, который быстро становился моим Домом. Отсчет времени я не боялся потерять, так как в скафандре, кроме основных удобств, были встроенные часы, которые питались от солнечной панели, расположенной на шлеме.

Угловой размер Солнца здесь был раза в три меньше, чем на Земле, но все равно это было наше центральное светило. И логическая цепочка «Солнце — солнечная панель — электричество» привела меня к поискам солнечной панели жилого модуля. Разумеется, нашел я ее на штатном месте — в специальном ящике-хранилище, неповрежденной, готовой к эксплуатации. Теперь ситуация не казалась мне совсем уж безнадежной.



«Через полгода в моем распоряжении был сад и огород, зелень которых успешно поглощала избыток углекислого газа».

Разложив панель на дневной стороне своего планетоида, я зафиксировал ее края льдом и получил электростанцию. Ее мощности хватило, чтобы разогреть арматурным прутом лед на метровой глубине, а потом в этой же полости электролизом разложить воду на водород и кислород. Внутреннее давление выдавливало газы по трубопроводам на поверхность, а там водород и кислород тут же превращались в жидкости, которые я сливал в пустые топливные контейнеры.

Тем же прутом я пропаял во льду штольню вдоль корпуса жилого модуля и пробрался к шлюзу. Оставалось только заварить отверстие на куполе, энергией солнечной панели прогреть жилой модуль и наполнить его воздухом. Оказавшись внутри, я, наконец, откинул шлем.

Парень, ты представить себе не можешь, сколь много счастья заключено в чистке зубов и ковырянии в носу!

Дальше дело пошло быстрее. Из уцелевшей кабины наружных наблюдений я сделал что-то среднее между душевой и ванной. По крайней мере, вода попадала на кожу, обволакивала ее и не спешила мыльными подрагивающими сферами разлететься по всему жилому объему.

Мир изначально враждебен человеку, Алекс. Чтобы подчинить его своей воле, требуется много работы. Нужно пройти длинный путь проб и ошибок, прежде чем нащупаешь тонкую нить, которая приводит к успеху. Примерно такие мысли бродили у меня в голове, когда я выкупался и побрился. Я надел чистое белье и здесь же, рядом с баней, не съел тюбик с пищевым концентратом через соску скафандра, а разогрел Обед №1 «Праздничный» — и действительно почувствовал праздник!

Неподалеку от купола, где Солнце было в зените, я выплавил шахту, вертикально уходящую вглубь астероида. Два люка — остатки моей разрушенной ракеты — помогли мне в устройстве шлюзовой камеры. Следующие несколько месяцев я занимался исключительно расширением своего жизненного пространства.

Как червь в яблоке, я прогрызал лабиринт залов и переходов для оранжереи. С освещением проблем не было: оплав-

ленный лед метровой толщины прекрасно пропускал солнечный свет. Поскольку семена и соли от столкновения нисколько не пострадали, а воды, сантиметровым слоем обволакивающей внутреннюю поверхность залов, было в избытке, уже через полгода в моем распоряжении был сад и огород, цветущая зелень которых успешно поглощала избыток углекислого газа. Подо льдом я соединил воздухопроводом жилой модуль с оранжереей и, наконец, перестал терять азот из остатков своего воздуха. Еще месяца через два я перешел на рацион с оранжереи, сведя к минимуму использование консервов.

Работы было много. В борьбе за жизнь смотреть вверх было некогда, и как-то даже забылось, что звезды — рядом. Но пришло время, и они сами напомнили о себе.

Однажды, выйдя на поверхность, я почувствовал неладное. Причину беспокойства долго искать не пришлось: один из соседей, из тех, что поближе к краю пояса, забрался на диск Солнца. Угловой размер нарушителя спокойствия был в несколько раз меньше солнечного, и это частичное солнечное затмение никаких последствий не имело. Но я почувствовал угрозу.

Стараясь не делать поспешных выводов о превратности судьбы, я несколько дней наблюдал за перемещением Нарушителя и сумел довольно точно определить вектор движения своего астероида. Теперь у моего планетоида появились «нос» и «корма».

Затем я вернулся к размышлениям о своей энерговооруженности. Тепло и электричество по-прежнему обеспечивались солнечной панелью. Если в следующий раз Солнце заслонит астероид покрупнее, моему благополучию наступит конец. Можно, конечно, копить водород и кислород, но в случае затмения это решило бы проблему только наполовину: я сидел бы в тепле, но без света...

...Алекс, а что если продолжение этой истории отложить на завтрашний вечер? Предстоит утомительный день и будет весьма непрофессионально не выспаться перед ним, как ты считаешь?

Возражений у Алекса не было, тем более что время действительно было позднее. Они попрощались и разошлись по каютам.

●●●

Разбудил Алекса лично капитан. Пробурчав: «Личное присутствие при погрузке обязательно», Йенсен вышел, оставив Алекса наедине с обрывками снов и мыслей, в которых то ли он подчинял себе окружающий мир, то ли мир окончательно и бесповоротно садился ему на голову.

Наскоро одевшись и плеснув в лицо холодной воды, он уже через несколько минут стоял рядом с капитаном на мостике, прислушиваясь к отголоскам ругани, доносившейся с бака. Ругались на испанском. В свете прожекторов Эрик с длинноволосым верзилой отчаянно размахивали руками, попеременно указывая то на темную воду, то на кран, а то и попросту тыкая пальцами друг в друга. Алекс быстро потерял к спору интерес, но капитан Йенсен несколько раз одобрительно крякнул, неловко покосившись в его сторону.

Море почти не волновалось. Небо было чистым, слегка прочерченным светлыми полосками перистых облаков, освещенных из-за горизонта еще не взошедшим солнцем.

— Это кто такой? — спросил Алекс у капитана.

— Старшина авральной команды АСС, — ответил рулевой.

— А какого черта он у меня делает на судне?

Капитан Йенсен повернулся к Алексу и предложил:

— А ты прыгай к ним на борт. Там и оформишь груз, они возражать не станут.

Алекс прикусил язык и сделал вид, что рассматривает на воде зеленоватые в утреннем свете узкие сигары, едва видневшиеся между огромными оранжевыми бочками-поплавками.

— Что-то не похоже на три четверти метра, — заметил он. — В лучшем случае половина.

Но его никто не слушал.

Наконец, придя к какому-то соглашению, Эрик похлопал длинноволосого по плечу. Но Алексу не показалось, что верзила остался доволен. Длинноволосый безнадежно махнул рукой, перегнулся через борт и крикнул что-то своим. Затем заспешил за Эриком, который уже слетел с бака и быстро шел к рубке.

Алекс не стал их дожидаться, вышел навстречу.

— Доброе утро, амиго, — приветливо обратился к нему Эрик. — Все готово, как будем грузиться?

— Как будто у нас два трюма, — пробурчал Алекс. — Все вниз, а там расклиним и принайтовим. Из-за чего спор?

Но Эрик уже двигался прочь, взмахами рук привлекая внимание крановщика. Алекс принял документы от верзилы и кивнул трюмной команде...

Погрузка затянулась до четырех часов дня. Да и обедали не на скорую руку: капитан был доволен, что все прошло без приключений, Эрик — что его груз уже на борту, а Александр просто радовался вкусной пище. Штурм не забывал нахваливать камбуз, и Йенсен, тронутый его теплыми словами, достал свою заветную бутылочку с лекарством от всех печалей. Так что к моменту, когда аварийно-спасательное судно и плавкран превратились в едва заметные огоньки на темнеющем горизонте, в каюте капитана царило согласие и полное взаимопонимание. Расчет Эрика оказался точным: они с Алексом оказались в судовом офисе только под самый вечер.

— Мы остановились на энерговооруженности... — начал Штурм. Но тут же спохватился: — Или у тебя появились вопросы?

— Нет, нет, — сыто отдуваясь, ответил Алекс. — Продолжайте.

— Революция на астероиде произошла одним прекрасным днем, когда в очередной раз, просматривая список уцелевшего оборудования, я наткнулся на мощный электродвигатель. Я подумал, что если соорудить маховик из какого-то массивного материала и поставить на него две уцелевшие дюзы от маневровых двигателей, то, насадив на ось маховика электродвигатель, в случае солнечного затмения можно будет раскрутить его запасами водорода и кислорода. С учетом местных условий — невесомость и отсутствие атмосферы — идея показалась мне перспективной. Электродвигатель, используемый в режиме генератора, будет вырабатывать электричество примерно столько же времени, сколько я буду копить водород и кислород.

Сейчас-то я понимаю, что на самом деле причина такого решения была совсем в другом. Корпусом маховика должны были послужить топливные контейнеры маневровых двигателей, сваренные по торцам в многоугольник. Но их нужно было чем-то наполнить. Чем? Мой Дом ничего, кроме льда, предложить не мог. Так что приходилось делать вылазку с астероида. Я придумал не маховик, а основание увильнуть от работы в оранжерее.

Топлива у меня по-прежнему было достаточно. Для малого каботажа, разумеется. Заправив ракетницы и взяв дополнительные баллоны с воздухом, я помчался к ближайшему соседу, радуясь ощущению свободы и пространства...

Эрик с минуту помолчал. Потом попросил:

— Кофе я не пью, но если бы ты предложил чай...

— Да, конечно, — откликнулся Алекс.

Он встал, налил в кипятильник воды и включил его. Эрик внимательно следил за собеседником.

— Не буду утомлять тебя излишними подробностями. Все астероиды, на которых мне удалось побывать, представляли собой обломки камня, в лучшем случае с прожилками льда. Было немного олова, слюды. Но, помимо всего прочего, я нашел свинец. Его плотность в десять раз больше плотности воды — отличный материал для маховика.

Алекс достал из шкафчика пакетики чая, нарезал лимон и разлил кипяток по чашкам.

— Следующие три месяца ушли на челночные рейсы. Я нарезал металлические полосы и переправлял их к Дому. Там впаивал их в лед и, непрерывно размышляя о том, каким образом впихнуть металл в узкую горловину топливных баков, летел за следующей партией. Любопытная деталь: недостаток горючего я почувствовал как раз в тот момент, когда работа начала надоедать.

Эрик принял из рук Алекса чашку, поблагодарил и с наслаждением сделал несколько глотков.

— И как же вы его поместили внутрь? Это не те контейнеры, которые сейчас лежат у нас в трюме?

— Точно такие, — кивнул Эрик.

Он сделал еще один глоток, и, выловив ложечкой лимон, съел его, не поморщившись. Потом допил чай, поставил чашку на край стола, откинулся в кресле и заявил:

— Наполнить баки металлом просто, если металл предварительно расплавить. Но для этого солнечная панель, конечно, не годилась — слишком большой расход энергии.

Однажды я вышел на поверхность с водород-кислородной горелкой в руках и колоссальной уверенностью в сердце. Мне казалось странным, что я не додумался до этого раньше. Наверное, у всех хороших идей такая судьба. После того как они приняты, кажется удивительным, что только вчера они не казались очевидными. Что может быть проще: вырезаем диск льда и шлифуем его до необходимой кривизны. Получившаяся линза сфокусирует в точку солнечный свет. Остается только поместить в эту точку плавильную камеру...

Первые неудачи не смутили меня. Времени было — аж до самой смерти, а объем материала для проб — неограничен. Условия позволяли не только размягчать лед, но и тянуть, и изгибать его.

— Вы шутите! — заволновался Алекс. — Тянуть лед?!

— Всего лишь физика, Александр. Вакуум, абсолютный ноль, невесомость и фокусы кристаллической решетки самого удивительного вещества в мире. Конечно, здесь, на орбите Дома, солнечная постоянная была в несколько раз меньше, чем на Земле. Но в размерах линзы я ограничен не был, и это обстоятельство подстегивало энтузиазм. Я сразу решился на пятнадцатиметрового оптического гиганта. Опустив два года, скажу только, что пришло время, и я начал заливку контейнеров... Алекс, прошу прощения, завтра у нас будет еще утро, приходим после обеда...

— Да, конечно, — ответил Алекс, взглянув на часы. — До завтра...

●●●

На следующее утро ничто им не помешало продолжить беседу сразу после завтрака.

— ...Когда заливка контейнеров подходила к концу, я рассчитал, какую работу совершила при плавке моя линза, и призадумался. Выходило, что ее мощность была достаточной, чтобы столкнуть Дом с орбиты. Для начала его можно было вывести из пояса астероидов поближе к Солнцу и таким образом исключить возможное попадание солнечной панели в тень. Но зачем на этом останавливаться? Ведь это был способ вернуться на Землю! Генератор был забыт.

Новая идея захватывала дух и бродила в крови остатками адреналина. Почему нет? Вектор движения астероида у меня по-прежнему перед глазами. Все, что требуется, — это научиться изо всех сил бросать какую-то массу в направлении этого вектора. Хорошенько уперевшись в астероид, разумеется.

Ни лед, ни вода в качестве активной массы, конечно, не годились. А вот пар подходил для этого идеально. В качестве котла я решил использовать весь корпус жилого модуля целиком, ведь он уже составлял неразделимое целое с астероидом. Разумеется, модуль не был рассчитан на такой перепад давлений, но я надеялся на то, что лед прилегает к его стенкам достаточно плотно.

Я перебрался жить в оранжерею, ликвидировал воздухопровод, а к самому куполу приварил под разными углами несколько затворов с большими выходными отверстиями. Затворов было пять. Центральный был установлен на самой вершине купола и смотрел в зенит. Он должен был играть роль маршевой дюзы. Четыре вспомогательных затвора были расположены у основания в вершинах квадрата, вписанного в окружность купола. Эта четверка была нацелена на горизонт. С помощью этих затворов я собирался бороться с вращением и неминуемой прецессией астероида во время его движения.

Работу котла я предполагал сделать циклической — загружать модуль льдом и герметизировать его шлюзом. Затем, разрушив термоизоляцию на небольшом участке купола, направить через линзу солнечные лучи на этот участок. Таким образом, лед в модуле спустя какое-то время превратится в пар. Когда давление достигнет критического значения, надо открыть центральный затвор — пар под давлением покинет модуль, и притормозит, тем самым, астероид. Уменьшение скорости в полном соответствии с законами Кеплера приведет к переходу на новую, более близкую к Солнцу орбиту. Вроде бы просто.

Но имелись и сомнения. Я — пилот. Космическая навигация при помощи будильника и без компьютера меня... как бы это сказать... огорчала. Зато в топливе я ограничен не был.

Первую серию залпов из своей паровой пушки я сделал через шесть месяцев. Прежде всего, конечно, я развернул планетоид так, чтобы купол котла оказался на вершине вектора движения астероида. Солнце сместилось к горизонту, и это позволило мне жестко закрепить линзу, которая теперь фокусировала лучи на свободный от термоизоляции бок купола у его средней части. При этом, к сожалению, треть моей оранжереи оказалась на ночной стороне. Зато теперь торможение осуществлялось простым открыванием вентиля центрального затвора.

Время шло. Мои будни были заполнены порезкой и буксировкой льда, работой с котлом и линзой. По моим представлениям, следовало выйти на стационарную орбиту между Марсом и Землей, ориентируясь по угловым размерам Солнца. Небесное тело голубого цвета с серебристой точкой-спутником, которое рано или поздно меня догонит, и будет Землей, — вот и вся навигация.

Через семь лет угловой размер Солнца составил примерно четыре пятых видимого с Земли. Я прекратил торможение и стал ждать. Полгода спустя на моем небе ярко засверкала голубая звезда. Я начал было корректировать свое

«Мои будни были заполнены порезкой и буксировкой льда».

движение, но задача упростилась. Залп паровой пушки, как ты можешь себе представить, оставляет впечатляющий шлейф сверкающей ледяной пыли, которая была замечена с Земли. Через три месяца за мной прилетел челнок. Потом я полгода пролежал в госпитале, а моя ледышка в это время, несколько раз чиркнув по атмосфере Земли, выпала теплым дождиком в Атлантике. Остатки моего корабля упали в океан...

Раздался звонок. Алекс снял трубку, выслушал, потом обратился к Эрику:

— Вы не будете возражать, если нам сюда принесут бутерброды?

Эрик не возражал.

— И что дальше?

— Мало интересного, Алекс. Госпиталь. Карантин. Рекондиция. Судебные тяжбы с начальством, пенсионным фондом и наследниками. К моему возвращению программы полетов были свернуты. И теперь я — единственный в мире специалист по выживанию в глубоком космосе. Безработный, конечно. Вот и вся история, Алекс.

— Но не может же эта история вот так и закончиться?

— Она и не заканчивается. Пока живем, наши надежды с нами.

— Например?

— Например, так и не стартовавший с Луны корабль.

— Не понимаю... — признался Алекс.

— Я говорю о надежде, — пояснил Эрик. — На Луне осталась готовая к запуску ракета. Хорошо бы найти условия, при которых это судно полетит. — Он взглянул на часы. — Еще минут пять есть. Подумай, может, еще какие вопросы?

Но вопросов у Алекса не было. И думать не хотелось. Кроме досады и ощущения утраченных горизонтов, на душе было пусто. «Не стоило в это влезать, — холодно резанула мысль. — Только деньги потерял...». Он нашел в себе силы поблагодарить Эрика за рассказ и предложил сразу оформить документы на груз. Этим они и занимались до самого прихода в порт.

●●●

В порту у причала их уже ждала внушительная очередь трейлеров-тяжеловесов. Автокран с длинной выдвижной стрелой легко выхватывал темно-коричневые сигары из трюма и с удивительной точностью укладывал их на фермы тягачей. Алекс с тяжелым сердцем наблюдал за разгрузкой, когда к нему подошел Эрик — прощаться.

— Да, чуть не забыл, — обратился к нему Алекс. — А зачем вам топливные контейнеры со свинцом?

Эрик улыбнулся и ответил:

— Так... сувенир.

Затем произошло нечто совсем неожиданное: Эрик достал из своего портфеля папку с бумагами и передал Алексу дополнения к фрахту вместе с векселем, который тот выписал, как ему казалось, тысячу лет назад.

— Зачем это? — растерялся Алекс.

— В соответствии с условиями нашего соглашения.

Эрик похлопал Алекса по плечу и быстро скатился с трапа.

Внизу его поджидал приземистый лимузин с тонированными стеклами. Шофер услужливо распахнул дверцу. Эрик еще раз обернулся, махнул Алексу рукой и скрылся в машине. Шофер захлопнул дверь и укатил за последним трейлером, который только-только скрылся за стеной ближайшего пакгауза.

«Пожалел, значит, — тяжело подумал Алекс. — Увидел, что я злюсь из-за денег, и пожалел».

Подошел капитан Йенсен. Алекс молча показал ему бумаги. Тот только присвистнул и ничего не сказал.

— Дядя Жос, — обратился к нему Алекс. — А о чем спорил Эрик со старшиной авральной команды?

— Джонатан никак не мог понять, почему в накладных завышены габариты контейнеров.

— Но они действительно были у́же.

Капитан знакомым жестом пожал плечами.

— Какая разница: что так тридцать тонн, что эдак.

Будто пелена спала с глаз Алекса.

— Контейнеры мы уложили в трюме в один ряд?

— В один, — равнодушно согласился капитан Йенсен, прикладывая руку к глазам козырьком. — И еще полтора метра до борта осталось, пришлось расклинивать. Взгляни-ка, никак наши трактора подошли к погрузке? Двое суток перехода...

Но Алекс его не слышал. Он шел к офису, и ему казалось, что ответ уже есть. Совсем не обязательно что-то считать, проверять. Он чувствовал, как настроение бурлит в крови, заставляет пружинить шаг и расправляет плечи.

«Визитка, — подумал Алекс, — у меня осталась его визитка!». Он уже почти бежал к офису.

Калькулятор был тут же, на столе. Вот тебе цилиндр, высота шесть, диаметр не три четверти, а... сколько? Ну, как же: ширина трюма известна, минус полтора метра и поделить на двадцать пять. Это диаметр контейнера, а вот и его объем. Если вес поделить на объем, будет плотность. И эта плотность, конечно же, вовсе не свинца, а совсем другого металла.

«Конечно, металла! — подумал Алекс. — Он не обманывал: резал, перевозил и заливал в контейнеры *металл*, но не свинец!»

Цену грамма золота Алекс знал. Еще с минуту повозившись с арифметикой, он убедился, что на ракету Эрику, пожалуй, хватит. Сдерживаться больше не было сил. Сняв трубку телефона, он набрал номер с визитки.

На его вызов тут же ответил знакомый голос:

— Слушаю.

— Командор, это Алекс. Как насчет «старшего, куда пошлют», сэр? Уверен, что справлюсь и буду полезен.

Эрик хмыкнул, но все же ответил:

— Ты быстро соображаешь!

— Возьмите меня, сэр! Условия значения не имеют!

— Ну, что ж, — Эрик на секунду задумался. — Будем считать, что первый вступительный экзамен ты сдал. Вот тебе следующая задачка: язык за зубами удержать сможешь? Хотя бы на три ближайших дня?

— Не сомневайтесь, сэр!

— В таком случае, на следующей неделе во вторник, в девять, состоится важное совещание в Монтевидео. Адрес на визитке. Ничего не обещаю, но ты можешь поприсутствовать...

— Один только вопрос, сэр! Последний!

— Спрашивай.

— Там еще много «свинца» осталось?

На несколько секунд повисло молчание. Алекс уже было заволновался, но Эрик все-таки ответил:

— Это остатки планеты, Алекс. Обитаемой планеты. Там много чего осталось...

— И вы мне ничего не сказали!

— Мы договаривались только о вопросах, парень! — возразил Эрик. — Ты не спрашивал!

— Удачи вам, сэр. Я обязательно буду во вторник, в девять.

— Удачи, Алекс. Буду рад встрече...

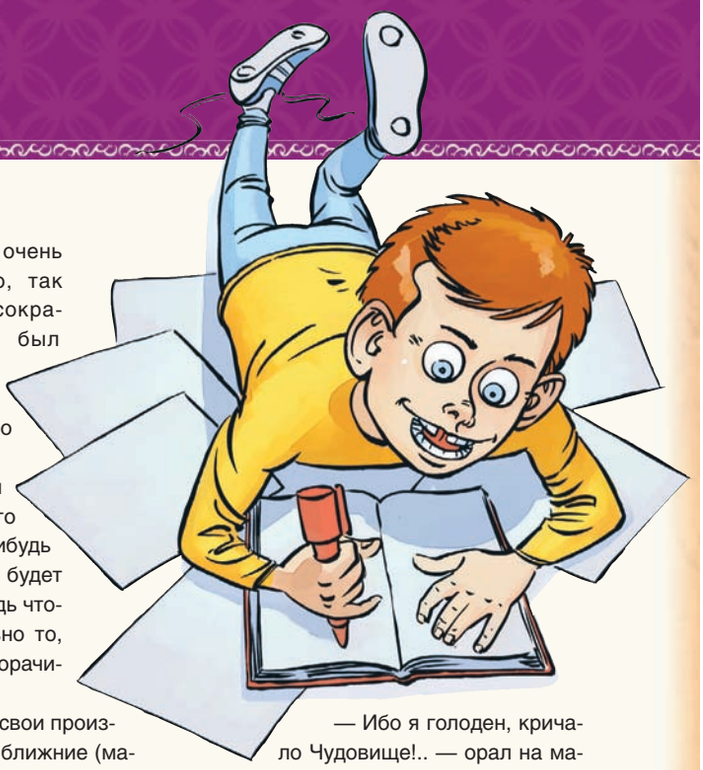
Алекс положил трубку. За иллюминатором на высокой ноте жужжала лебедка, погрузка шла полным ходом. Алекс вдруг вспомнил, как сутки назад миллиардер сновал между поплавками, беря стропы на карабин, и ему сделалось нехорошо.

«До вторника еще пять дней, — подумал Алекс. — Пожалуй, на этот рейс времени достаточно. Последний мой рейс на Земле»...

© В. Яценко, 2007.

Ариэль Хайкин
Иллюстрации Александра Ремизов

АРКАШКА



У меня есть сосед — мальчик Аркашка. Ему восемь лет. Аркашка — плотненький, крепкий, с серьезными карими глазами. Волосы у него — жесткая каштановая копна. Когда кто-нибудь из родителей пытается ее расчесать, Аркашка начинает глухо рычать, как собака. Скалит зубы (переднего, правда, нет — выпал). Может и укусить.

Нет, Аркашка — он хороший. Типичный восьмилетний бандит. Не любит делать уроки, умываться, не зашнуровывает кроссовки, любит животных, сладости, садистские стишки, подраться... Все нормально, как у всех.

Но вот примерно год назад с Аркашкой кое-что произошло.

Началось все с того, что родители в начале каникул накупили Аркашке книг: про хоббитов, про Гарри Поттера. Ну, про очкарика этого меченого более-менее живенько написано. А вот про хоббитов с кожаными пятками... Все эти Митрандиры-Горгоробы-Азанулбизары... Хотя — дело вкуса.

Аркашка сначала прочитал всю Дж. К. и всего Дж. Р. Р. Потом ему купили фильмы по этим романам. Аркашка их посмотрел. И на некоторое время затих. Три дня даже давал себя расчесывать и не рычал. А потом зашел как-то на кухню к маме с папой и сказал:

— Буду писателем.

Подумал и добавил:

— Воистину так повелевают Высшие Силы.

Подумал и еще добавил:

— Ибо.

— Что ибо-то? — спросил папа.

— Просто ибо, — пожал плечами Аркашка. — Ну, я пошел.

...Лежа на полу в какой-то немыслимой позе кверху попой и книзу головой (так к мозгу кровь лучше приливает, я пробовал писать в аркашкиной позе — класс!), шевеля, как змея, высунутым языком, похожим на кусок радуги (от сосания фломастеров), Аркашка выводил в своей красного цвета общей тетради:

«И злой волшебник Курамор ванзил мечь в плоть нещаснова добрава валшебника Гулюлюна и три раза пиривирнул яго. Хахаха! Ты пагибнеш! Кричал Курамор. **мат** !..»

Особенно Аркашке почему-то нравилось слово «**мат** !» А еще — «ваистену!» и «дабудит так!». А еще он любил их комбинировать, например:

— Да будет так, ибо!

Или:

— Ибо, воистину!

Описания Аркашке не очень давались. Он их обычно, так сказать, максимально сокращал. Например: «Лес был страшный». Или так (почти по-чеховски): «Море было большое. В нем было много воды».

Но зато страшные вещи Аркашка смаковал. У него все время кто-нибудь что-нибудь откусывал с криком: «Да будет так!», кто-нибудь кому-нибудь что-нибудь вонзал и обязательно то, что вонзал, три раза «пириворачивал» («ибо!»).

Вечером Аркашка читал свои произведения ближним. Сначала ближние (мама с папой) Аркашку слушали, но потом их терпение иссякало.

— Господи, какой ужас! — говорила мама. — Аркаша! Да что у тебя там за кошмары такие! Ты же ведь добрый мальчик!..

— И плодть его содрыгнулыся от боли, — продолжал бубнить ровным, низким, зловещим голосом Аркашка, — и страшные черные птицы обклювали иго со всех сторон...

— Не могу больше слушать это «содрыгание»! — восклицал папа. — Опять кого-то там «обклювали»!.. Я сейчас сам кого-нибудь обклюваю!..

— А злой волшебник Хухур достал иликрическую пилу и стал, весело хохоча, отпиливать ему ногу и отпилил ее три раза! Воистину!.. — вдохновенно гундосил Аркашка.

— Боже мой!.. Ногу три раза отпилили... — стонала мама.

— А потом, — продолжал Аркашка, — он вонзил в его руку лазерную палицу, обмазанную смертным ядом, и стал ее медленно пириварачивать, чтобы тот больнее обстрадался...

— Все! Не могу больше эти «обстрадания» терпеть! — кричал папа и убегал в свой кабинет. А мама тоже убегала и запиралась в ванной.

Тогда Аркашка, который папу все-таки немного побаивался, а маму — нет, читал под дверь ванной:

— И тогда Чудовище схватило жертву, и, дружно хохоча, обожрало ее со всех сторон...

В ванной на полную мощность включались краны.

— Ибо я голоден, кричало Чудовище!.. — орал на манер Чудовища Аркашка под дверь, но перекричать краны не мог...

Аркашка со всей своей новаторской рукописью долго слонялся по квартире. Опять ложился на пол кверху попой, чтобы написать продолжение. Но ему не писалось. Настоящему писателю нужна аудитория. А мама с папой объявили Аркашке бойкот.

Тогда Аркашка переключился на меня. Он набирал мой номер и говорил:

— Дядь Вов, слушайте: «Черные зловещие скалы торчали со всех сторон...»

— «Торчали» исправь, — автоматически говорил я, исправляя что-то свое. В своей рукописи.

— Хорошо. «Черные зловещие скалы... были со всех сторон. За скала́ми...»

— За ска́лами...

— «За скалами жили страшные пивцы крови...»

— Что еще за «пивцы»?

— Которые пьют...

— Нет такого слова.

— Ладно... «Они обгрызали жертву со всех сторон три раза, а потом брали острый молоток...»

— Достаточно. Извини, Аркашка, я занят...

Скоро Аркашка потерял и меня тоже в качестве аудитории. Единственным слушателем Аркашки остался старый пес Чапа. Помесь таксы с болонкой, что-то вроде карликового шакала.

Чапа тихо лежал на своем коврике и дремал. Аркашка ложился рядом с ним и громко читал Чапе в самое ухо:

— И он, хохоча, откусил ему глаз...

Чапа терпел пару дней, потом начал скулить.

— Злая колдунья острым ножом разрезывала плоть жертвы...

— У-у-у! — выл Чапа, как фабричный гудок, и полз под кровать.

Аркашка ложился рядом с кроватью и кричал под кровать на воющего Чапу:

— Воистину прольется кровь, ибо да будет так!!!

В отчаянном вое Чапы была мольба: «Ведь я не собака Павлова!..».

На третий день Чапа начал лаять и кусаться, чего раньше за ним не наблюдалось. Он даже слегка «вонзил в плоть» Аркашки свои старые зубы. Не больно, но все-таки ляжку прихватил. Чапу не наказали, ибо он был воистину не виноват.

На следующий день папа сказал Аркашке:

— Аркадий! Завтра мы улетаем отдыхать. На море. В Судак. Вместе с дядей Вовой. Мы хотели взять и тебя. Но только с одним условием: ты не будешь нам читать свою... прозу. Договорились? Даешь слово?

— Даю, — ответил, горько вздохнув, Аркашка. Ему очень хотелось на море. Но когда папа вышел из комнаты, Аркашка шепотом все-таки добавил: — Ибо!

Свое слово Аркашка сдержал: нас он оставил в покое. Зато окружающим досталось по полной...

В самолете Аркашка прибрал к своим рукам стюардесс. Через полчаса полета симпатичные стюардессы, косясь на Аркашку расширенными зрачками, шарахались от юного прозаика, как лошади от волка.

На море, на пляже, отойдя подальше от наших лежаков, Аркашка находил себе жертву, какую-нибудь одинокую скучающую бездетную даму посредственных лет.

— Здравствуйте, — очаровательно улыбался он даме.

— Здравствуй, малыш, — охотно сюсюкала дама. — Здравствуй, кисонька.

— Я не кисонька, я — писатель, — сурово объявлял Аркашка. — Хотите, я почитаю вам мое литературное художественное произведение?

— Конечно! — соглашалась дама. — Почитай, лапочка. Надо же, такой малепуньчик, а уже писатель! Прямо Моцарт, а не ребенок!..

Малепусенький Моцарт читал:

— Его жилы, хохоча, хрустнули под ударом стальной дубины, и кровь толстым потоком затопила Долину Смерти...

— О-о-о... — стонала дама, и, траурно колыхая бюстом, откидывалась на лежак.

Через две недели Аркашку знали все. Когда он появлялся на пляже со своей алой, как кровь, тетрадкой, пляж пустел. Даже какой-то неизвестно как затесавшийся в Судак немец, едва говоривший по-русски, завидев Аркашку, махал руками и кричал:

— Найн! Найн! Ихь — это не надо! Аркашка, цурюк!

Так прошло еще две недели. На обратном пути стюардессы вновь хлебнули по полной.

И истошно выл Чапа, как вдова на похоронах, а потом лаял и кусался. Надо было что-то предпринять.

Мы с Аркашкиными родителями держали совет на кухне. Держали почти всю ночь. Ничего не решили. А на следующий день у Аркашки был день рождения. И тут меня (как я думал тогда), осенило. Я быстренько пошел в книжный магазин и купил «Вредные советы». О, наивный!

Несколько дней Аркашкины родители ликовали. Аркашка перестал писать. Они осыпали меня благодарственными звонками. Но потом...

Я вообще-то живу этажом ниже, непосредственно под Аркашкой. Сначала Аркашкины родители перестали мне звонить. Потом надо мной начало происходить что-то странное: то раздавались какие-то глухие удары, то что-то зловеще скрипело и шуршало... а потом мои верхние соседи меня затопили.

Это все Аркашкины дела. Я знаю.

А что сейчас читает Аркашка, понятия не имею. И даже боюсь предполагать...

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ
Mobi
февраль №2 2007

С НАСТОЯЩЕГО ВРЕМЕНИ
MOBI ВЫХОДИТ С DVD!

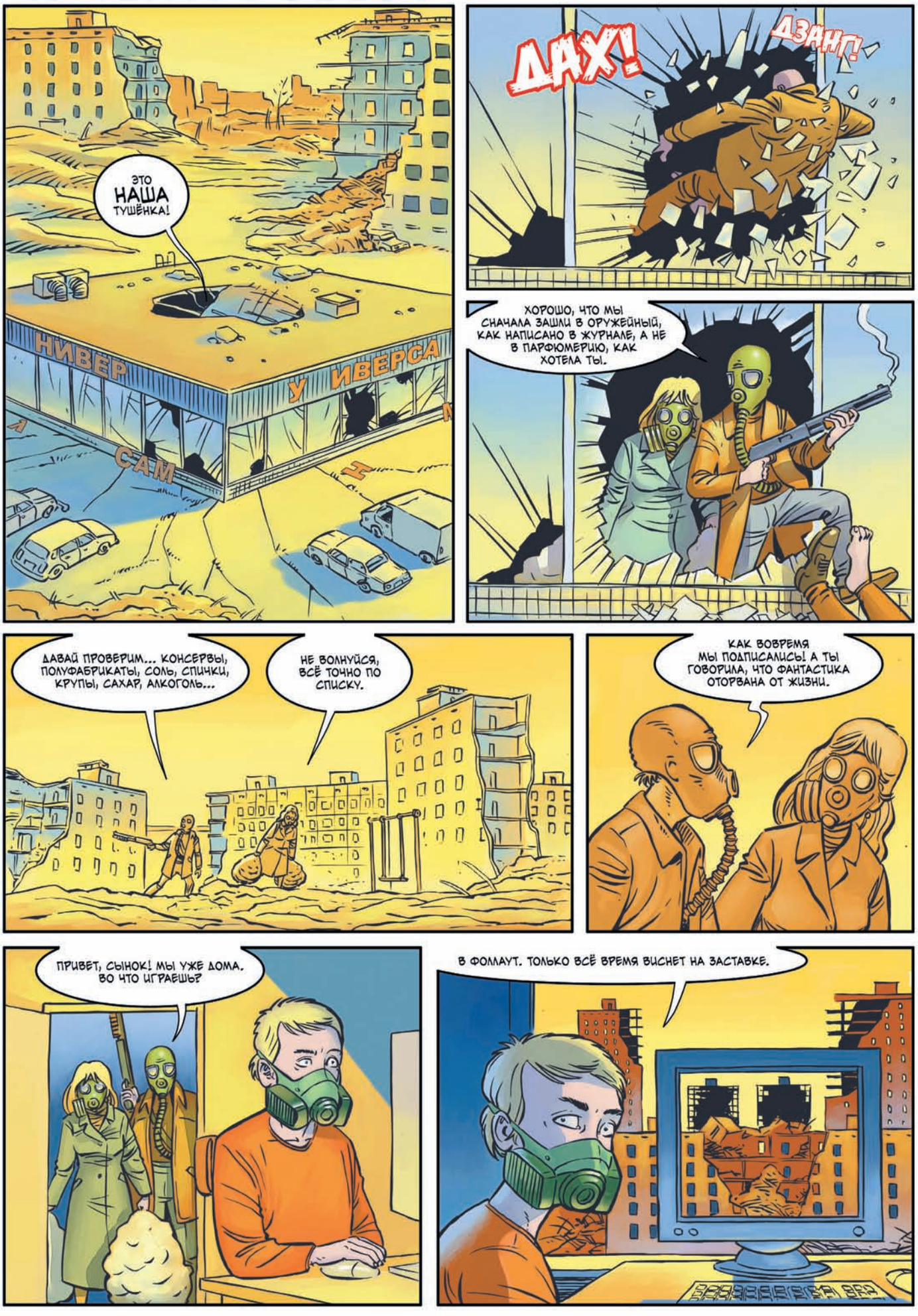
НА DVD В ФЕВРАЛЕ:
250 НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, КПК И Windows
200 НОВЫХ КАРТИНОК И ОБОЕВ для мобильных устройств и компьютера:
:: компьютерные игры :: фэнтези
:: ви-джеи МУЗТВ :: кинофильмы
:: автомобили :: многое другое
1200+ мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов в каталоге
ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВЫКИ:
:: подробный обзор windows mobile 5.0
:: тест-драйв сверх-коммуникатора HTC TyTN
:: общие данные: symbian, windows mobile, palm os, java me
:: 30+ практических статей на основе журнальных публикаций
И ЕЩЕ:
:: десятки забавных видеороликов и трейлеров из кинофильмов, в том числе в hdtv
:: раздел «из журнала»: фотографии тестируемых устройств, дополнительные программы и много чего еще
:: тарифные планы операторов Москвы и Санкт-Петербурга
:: каталог цифровых интернет-магазинов
:: обзоры новейших java-игр
:: ...и мы еще не все назвали!

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА:
USB-устройства и наладонники
Подключение мышек, флешек, клавиатур и жестких дисков к кпк
Нужное и ненужное в цифровых фотоаппаратах
Что скрывается за большими цифрами и громкими названиями на корпусе и коробке
Системы спутниковой навигации
Где летают, как работают — и как пользоваться
ДЕСЯТКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ MOBI

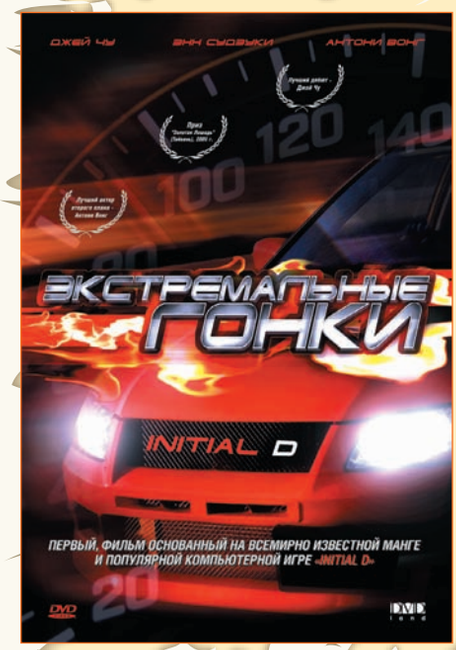
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ и СМАРТФОНЫ :: КПК и КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО и ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ и UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ВЫПАДЕНИЕ В ОСАДОК

Александр РЕМИЗОВ



КНИЖНЫЙ КОНКУРС



Как и год назад, вместе с подведением **Итогов 2006** «Мир фантастики» предлагает читателям специальный конкурс. Он посвящен отечественной фантастической литературе, появившейся на прилавках магазинов в ушедшем году.

Мы выбрали 10 книг русских авторов, которые попали в номинационные списки «Итогов года» (изучайте соответствующий материал в разделе «Врата миров»). Половина произведений представлена цитатами, половина — фрагментами обложек.

В качестве призов редакция «МФ» вышлет 10 победителям новейшие фантастические книги российских издательств и диски с фильмом «**Экстремальные гонки**». Ответы присылайте в виде «номер цитаты или фрагмента иллюстрации — автор и название книги» (например, «5 — Лев Толстой, «Параболоид писателя Гаршина»). При этом указывать автора иллюстрации не обязательно — только информацию о книге, которую она украшает. Ответы присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан на третьей странице) с пометкой «**Книжный конкурс — Итоги 2006**». Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в апреле 2007. Удачи!

10 дисков с фильмом «**Экстремальные гонки**» любезно предоставлены компанией «***Хаус М***» и кинокомпанией «***Пан Терра***» (***www.panterra.ru***).

1

Свое поражение он воспринимал не то чтобы совсем равнодушно, но философски. Да, вместо дома в богатых кварталах столицы и золота карл он получил несколько мелких ранений и вот сейчас простудную лихорадку. Но он убил слишком многих. Он переступил грань. И наказан. Зато жив.

2

3

Разрабатывая сценарий высадки, поднебесники решили воспользоваться американским опытом постановочного шоу и не повторять ошибок СССР. В огромной державе, некогда бывшей северным соседом Народной республики, неудачи традиционно замалчивались, а потому выдающие достижения ее ученых выглядели серо и скучно. Буднично.

4

5

Лица скрывали решетчатые шлемы, опущенные забрала клювами выдавались вперед. А на груди, на стальной пластине, отполированной до зеркального блеска, темнел аккуратный штриховой рисунок. Два круга, чуть-чуть заходящие один за другой, и в кругах что-то смутно знакомое.

6

7

Портовые власти сокрушенно разводили руками: угольный голод. Ходили слухи, будто весь уголь высшего качества перекупили англичане, собирающиеся в скором времени начать большие морские маневры. Ждали угольщика из Швеции, но никто точно не знал, когда он придет.

8

9

Лучше скажите мне, товарищи искусствоведы, какого черта они такое странное место для рисования нашли. Дорога — узкая. Само ущелье — тоже узкое. Обзора никакого. Вот в музее, как я помню, всегда нужно от картины отойти, чтобы ее как следует рассмотреть и проникнуться замыслом художника.

10

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Предлагаем традиционный конкурс от «Мира фантастики»: «Фантастическую викторину». Под каждым из вопросов указаны по четыре варианта ответов. Нужно выбрать правильный ответ к каждому вопросу.

Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — февраль». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Призы викторины — по одному набору из первого и второго сетов **ККИ «Небожители» (*www.godlike.ru*)**, любезно предоставленные компанией «***Студия электронных развлечений***» (***www.elens.ru***), — получат, как обычно, 10 читателей, правильно ответивших на наши вопросы. Если правильных ответов будет больше, победителей определит жребий.

Желаем удачи всем нашим читателям!

1. Во время Троянской войны на стороне троянцев была богиня:
А. Афродита;
Б. Афина;
В. Деметра;
Г. Гера.

2. Символом Кореллона Ларетиана, бога-создателя и защитника эльфов (AD&D), является:
А. Рука с зажатыми в ней стрелами;
Б. Катящееся колесо времени;
В. Белый единорог;
Г. Серебряный полумесяц.

3. Термин «Древние» (*Ancient Ones*) как собирательное название могущественных существ, почитаемых культистами в качестве богов, использовался Лавкрафтом лишь в рассказе:
А. «Случай с Чарльзом Декстером Вардом»;
Б. «Храм»;
В. «Врата серебряного ключа»;
Г. «Хребты Безумия».

4. В восточнославянской мифологии рай назывался:
А. Агуна;
Б. Бадняк;
В. Вырий;
Г. Гудил.

5. Персефона была вынуждена возвращаться в царство мертвых, потому что:
А. Оскорбила небожителей;
Б. Родила Аиду сына;
В. Не могла все время находиться на свету;
Г. Съела в царстве мертвых зернышко граната.

6. Классический «ангельский» фильм — «Небо над Берлином» — был посвящен трем «ангелам» мирового кинематографа, режиссерам Ясудзиро Одзу, Франсуа Трюффо и:
А. Андрею Тарковскому;
Б. Татьяне Лиозновой;
В. Александру Сокурову;
Г. Кире Муратовой.

7. Самый известный волшебник Забытых королевств Эльминстер одно время был жрецом (точнее, жрицей):
А. Бога смерти Миркула;
Б. Богини темных эльфов Ллотх;
В. Бога интриг, мошенничества и удачи Маска;
Г. Богини магии Мистры.

8. Из смертных, перечисленных ниже, на Олимп не был взят только:
А. Асклепий;
Б. Тесей;
В. Ганимед;
Г. Геракл.

9. Не все боги погибнут в Рагнарек — гласит «Пророчание вельвы». Так, например, останется жив:
А. Тюр;
Б. Фрейр;
В. Браги;
Г. Улль.

10. В греко-римском мире «той, у которой тысяча имен» называли египетскую богиню:
А. Изиду;
Б. Баст;
В. Нефтиду;
Г. Сехмет.

Ответы на видеоконкурс («МФ», декабрь 2006)

«**Парфюмер**» — кадры 1, 4, 7, 9, 15; «**Пульс**» — кадры 2, 3, 8, 11, 13; «**Возвращение Супермена**» — кадры 5, 6, 10, 12, 14.

Призы — учебные наборы «**Легенды Руси**» коллекционной карточной игры «Берсерк» от компании «***Мир Фэнтези***» — достаются следующим 10 читателям: Артем Гоян (респ. Украина, г. Харьков), Мария Яснева (г. Москва), Алексей Соловьев (г. Краснодар), Константин Муравьев (г. Тверь), Степан Суворов (г. Санкт-Петербург), Юлия Корнеева (г. Ростов-на-Дону), Дмитрий Серков (г. Лыткарино), Дмитрий Редкозуб (г. Старый Оскол), Борис Блинохватов (г. Москва), Виктор Тищенко (г. Кропоткин).

Поздравляем победителей!

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Здравствуйте. Сегодня с вами снова я — Михаил Попов, автор-рецидивист и серийный редактор. Прежде всего, позвольте поздравить вас с прошедшим Новым годом — временем чудес и волшебства, когда каждый нормальный человек варит на кухне какое-нибудь зелье, совершает жертвоприношение под хвойным деревом с пентаграммой на верхушке, и несколько дней подряд заклинает зеленого змия. Чтобы праздник оказался действительно удачным, в последние дни уходящего года окна редакции «Мира фантастики» не гасли до поздней ночи. Маленькие журналисты-эльфы в зеленых костюмчиках трудились, не покладая рук, чтобы их шеф Санта-Клаус (он же св. Николай) сказал нам не: «Хо-хо-хо, вы все уволены!», а обратился бы ко всему миру: «С праздником вас, дорогие любители фантастики!».

«Терминатор 4» на DVD «МФ»

Здравствуйте, Михаил! Я хочу поблагодарить вас и всю редакцию за прекрасный журнал. Я живу на Украине, недавно гостила в Москве у подруги и случайно узнала о «Мире фантастики». У меня все номера за 2006 год, так как Аня покупала мне его, а на следующий год она мне подписала, т. к. на Украине подписка стоит в 3 раза дороже. Потом будет мне его передавать, благо многие знакомые ездят часто в Москву. Это такое вступление небольшое. Я хочу вас попросить очень-очень — можно ли будет увидеть на DVD все 6 фильмов «Звездные войны» в качественном виде (полный дубляж). «Властелин Колец» повсюду в качестве, а вот «Войны» я не встречала. По ТВ показывали, но не было возможности записать их, а так хочется их периодически пересматривать. Я думаю, многие почитатели журнала со мной согласились бы. Может, моя просьба из мира фантастики, но это как раз ваша специализация. Я была бы безмерно счастлива, если бы моя мечта сбылась. Я понимаю, вам приходят тысячи писем и на все нет возможности ответить, но если можно получить от вас ответ коротенький, то я буду очень признательна.

С уважением и самыми наилучшими пожеланиями, Алла

(Письмом по электронной почте).

В принципе, если продать все имущество «Мира фантастики» с молотка, отправить Игоря Края наемником в Ирак, разобрать Александра Чекулаева на органы и завещать мой череп науке, то денег на лицензию от Lucasfilm должно хватить. Но никто не дает гарантии, что эта компания согласится на публикацию гексалогии Star Wars в качестве DVD-приложения к «Миру фантастики». Они попросту могут не захотеть этого. Таковы суровые законы кинорынка.

Продажа прав на распространение фильма с журналами приносит правообладателям едва ли не наименьший доход среди всех других видов извлечения прибыли. Для начала из картины нужно выжать все, что можно, по другим «фронтам» в порядке убывания их выгодности: массовому кинопрокату, DVD-релизам, телетрансляциям... Именно поэтому мы просто физически не можем публиковать дорогие фильмы «с пылу, с жару». Наша основная задача заключается в том, чтобы выбрать среди всех доступных вариантов наиболее достойные и интересные. «Обитель зла», «Трасса 60», «Судья Дредд», «Ведьма из Блэр» — это, конечно, не фильмы класса «Терминатор 4», но многие читатели рады таким дискам гораздо больше, чем самым громким блокбастерам.

Книжки добрые любить и воспитанными быть...

Спасибо за то, что появилась рубрика «Трибуна». Действительно интересные вопросы поднимаются в ней. Но позвольте, пока никто не видит, забраться на эту «Трибуну» и толкнуть речь перед пустым залом. Вам все равно, а я хоть отведу душу. Вы предложили написать список фантастики для изучения в школе, и вот мое личное мнение — НЕ НАДО ИЗУЧАТЬ ФАНТАСТИКУ В ШКОЛЕ!

В школе нас так активно заставляют читать произведения, которые тебе не интересны, до которых ты еще не дорос, что многие выносят из нее только чувство глубокой ненависти к книгам вообще и к классике в частности. Я и сам-то не очень любил школьную программу и после нескольких хороших, но «не моих» произведений уже автоматом зачислял все, что предложено учебником, в разряд «лажа». Откровение пришло неожиданно — я *добровольно* взял книгу «Мастер и Маргарита» и был поражен, ведь я чуть не пропустил гениальное произведение.

Не подумайте плохого — читать я любил всегда, но любовь эта сохранялась только благодаря фантастике, до которой еще не дотянулась рука Минобразования. Литература — это как религия, у каждого в ней свои пути. Нельзя вести всех одной тропой: Гоголь-Пушкин-Достоевский. На мои рассуждения найдутся сотни возражений, но я не один, кто со мной согласен — мой отец тоже не любил школьную программу, пока *случайно* не прочитал книгу «Петр Первый». Некоторые мои друзья брались за книги только после моих долгих уговоров, но после читали сами и с удовольстви-

ем. Хотите знать, как у меня это получалось? Просто давал только те книги, которые были бы интересны данному человеку. Для одного это «Трое из леса», а для другого «Трудно быть богом». Я сам, например, «Волкодава» одолел не с первого раза, а только после того, как «вырос», во многих смыслах этого слова. А сейчас с упоением читаю «Человека, который смеется» Гюго. В будущем возьмусь за «Войну и мир», «Преступление и наказание» и многие другие книги.

Человек и книга должны, как бы банально это ни звучало, найти душевный «резонанс». И слишком уж много факторов влияет на это: возраст, восприятие, опыт, стиль автора и т. д. Всех под одну гребенку не пострижешь. Отец со мной в свое время поделился интересной мыслью, что раньше книга считалась чем-то личным и даже интимным. Любимые книги не давали читать абы кому попало, а только человеку, которому она точно понравится. «Скажи, какие книги ты читаешь, и я скажу, кто ты».

«Да, у тебя читающая семья, но как быть с другими, как им привить любовь к чтению?». Как говорят, «насильно мил не будешь», и поэтому школьная «обязаловка» — уж точно не метод. Пусть лучше фантастика остается той литературой, которая не попадает в учебники. Есть десятки авторов, которые не попали в школьную программу, но их любят и читают.

Последний мой довод. Спросите себя, хотели бы вы написать сочинение на тему «Ночной дозор» С. Лукьяненко. Светлана — луч света в темном царстве» или «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина. Кольцо Всевластья как символ зла». Не все любят Лукьяненко, а многие из тех, кто читал «Властелина колец», не вдаются в философию и не покупают специальные издания с комментариями. Одно дело — читать, когда ты сам того хочешь, и совсем другое — «отсюда и до обеда».

Ну, а для тех, кого я не убедил, рекомендую почаще заглядывать в рубрику «Книги номера. Классика». Представление о самых разнообразных жанрах и темах в фантастике дает, да и домашним заданием на месяц может послужить. Благо книги хорошие. И пусть найдутся те, кто со мной не согласен. Dixi.

Артем Сальников, г. Пермь
(Письмом по электронной почте).

Артем действительно затронул очень непростой вопрос, и с практической точки зрения он совершенно прав. Однако давайте взглянем на проблему под другим углом. Если фантастику нельзя преподавать на уроках литературы лишь потому, что набор книг, предусмотренный программой обучения, никогда не соответствует интересам каждого конкретного школьника, то, может быть, — а ну ее вообще к черту, классическую литературу? Вспомните все эти ужасы — Дубровский и медведь, Онегин и Ленский, старушка и топор, Каренина и паровоз, Гамлет и яд... Стоит ли удивляться тому, что перед съемками «Кошмара на улице Вязов» Уэс Крэйвен работал учителем английского языка, а Андрей Чикатило преподавал русский язык и литературу?

Педагоги прекрасно понимают — их ученики слишком молоды, чтобы воспринять Толстого или Куприна «по-взрослому». Подобные книги присутствуют в программе обучения лишь для того, чтобы сформировать начальный культурный багаж школьника. Предполагается, что через них он должен становиться человеколюбивым и неимоверно добрым. В этом смысле фантастика также пригодится. Брэдбери, Желязны или Азимов могут воспитать вас ничуть не хуже, чем велеречивые опусы трехсотлетнего разлива. Другое дело, что включение золотого фонда фантастики в один список с Фонвизиным и Островским принесет больше вреда, чем пользы. Она тут же станет классикой в наихудшем смысле этого слова — классикой, которую Марк Твен определял, как «книги, которые люди всегда хвалят, но никто их не читает».

Думается, что включать фантастику в обязательный список чтения не следует, но стоит присмотреться к ней в качестве дополнительного, внепрограммного средства обучения. Здесь очень многое зависит от самих учителей. Например, у меня была Валентина Ивановна, съешь ее раки. Нечто среднее между типичной героиней Лавкрафта и агентом оккультного подразделения НКВД, которому забыли сообщить, что война с марсианами давным-давно закончилась. От ее мечтательного взгляда в окно прямо на лету гибли голуби. Методов педагогического воздействия у Валентины Ивановны было ровно три: она умела перекусывать рельсы выдвижными, как у Чужого, зубами, открывать бутылки третьим глазом и жестоко подавлять всякое инакомыслие, к которому естественным образом относилась и фантастика. Когда я сделал доклад по творчеству братьев Стругацких, единственное, чем она поинтересовалось, было: «А живы ли они еще, эти твои Стругацкие?».

Сейчас новые времена и новая фантастика, которая, увы, в большинстве случаев сугубо развлекательна, то есть не имеет ни литературной, ни воспитательной ценности. Однако в школах работают новые, молодые учителя. Многие из них еще недавно читали «Властелина колец» в ксерокопиях. Сдавали макулатуру ради талонов на полные собрания Уэллса и Конан Дойля. Попробуйте ради интереса предложить им провести урок, посвященный классической фантастике. Кто знает — а вдруг результат вас приятно удивит?

За взрослый подход к проблемам молодости, рассудительность и искреннюю любовь к фантастике «Письмом номера» становится послание Артема. Он получает приз — новую книгу Олега Овчинникова «ProМетро» с автографом и пожеланиями автора.

Крибле-крабле-бумс!

Спасите меня. Вот сижу, обложилась словарями, пытаюсь понять — чем же отличаются слова «колдун/колдунья», «волшебник/волшебница», «ведун/ведунья», «ведьмак/ведьма». Получается, что все эти понятия означают человека, который умеет колдовать, очаровывать. Тогда зачем все эти разные слова, почему бы не называть его просто колдуном. Объясните мне, пожалуйста, а то я уже вся измучилась. Интересно было бы узнать, когда эти слова впервые появились, и самых ярких представителей каждой из этих «профессий».

Ваша читательница Екатерина Завьялова
(Письмом по электронной почте).

Сегодня эти слова употребляются как синонимы, но происхождение у них у всех разное и очень древнее. Слово «колдун», вероятно, пошло от «коло» (колесо, вращение). Это говорит о том, что колдуны умели превращаться (оборачиваться) либо превращать. «Волшебники» произошли от «волхвов» — языческих славянских жрецов, предсказывающих будущее (вспомните «Песнь о вещем Олеге»). «Ведьма» — от «ведать», то есть знать (нечто тайное). Наконец, вы не забыли

Калейдоскоп мнений

Байки из склепа

Когда я умру и попаду в рай, смогу ли я подписаться на «Мир фантастики»?

Иван Немцев

Ребятам о зверятах

Пару дней назад в своем блоге не удержалась и процитировала начало вашей статьи про «самых-самых» животных (то самое, в котором вы предлагали отдать в хорошие руки существо, у которого «Глаза умные, фасетчатые. Три»). Естественно, с «копирайтами» и реквизитами журнала. Через день лениво вползаю посмотреть комментарии. Несколько человек «перетащили» это в свои дневники (в основном с восторженным: «Я нашел себе домашнее животное!!!»), надавали советов по уходу за зверьком, а еще парочка, из тех, кто дочитал до значка ©, честно интересовались, что это за фрукт такой, «Мир фантастики», и где бы «такого экземплярчика надыбать».

Ксения Голубкова

Уж мы их душили-душили...

Непередаваемые ощущения вызывает у меня «Почтовая станция» — своими руками удавила бы тех, кто ЭТО пишет! Меня просто добила и спровоцировала на это письмо фраза «М. Попов со своим юмором доконал». М. Попов, мне ваш юмор очень нравится, и никаких «гоу хоум»!

Юлия Балюшина

Водки, трэша и угара

Хочется ужасов, крови и тьмы. Давно на подобную тему статей не было.

Elfon D'Ark

Долой очепятки!

Да, много в последнее время опечаток развелось, надеюсь что в последующих номерах их будет меньше, и наконец настанет Великий момент когда выйдет «Мир фантастики» без единой опечатки и на душе станет спокойней за грамотность нашу

(*Точка не поставлена автором письма. — Примечание М. Попова*).

Greysvandir

про «магов» — потомков древнеиранских жрецов «маги» («магусов»), заведующих отправлением религиозных и погребальных обрядов.

Когда появились все эти слова, вам не подскажет даже Владимир Иванович Даль. А что касается наиболее ярких представителей этих «профессий» — это вопрос не для «Почтовой станции», а для рубрик «Фантастические профессии» или «Доска почета».

Рисуй, рисуй, Паганини!

Здравствуйте, «МФ»! Да уж, посмотрел, какие работы были присланы на конкурс «Герой фэнтези» (Результаты конкурса иллюстраций опубликованы в прошлом номере. — Примечание редакции). **Там подключились профессиональные художники, которые сам журнал-то видят в первый раз, а графический планшет «юзают» каждый день, и он им в принципе не нужен — но давит жаба: лишний-то пригодится, так как стоит он прилично. А у меня нет графического планшета — рисовал, как умею, но победы мне не видать.**

Александрид

(Письмом по электронной почте).

Это называется «паника на корабле». Крайне вредная штука, особенно для художника. Опять же, с другой стороны — поразительная информированность: профессиональные художники видят «МФ» впервые в жизни; планшет (деньги, еда и воздух) им принципиально не нужны; да и вообще, зачем все это, если в 2012 году закончится календарь майя и мы все умрем? Зачем сотни новичков участвуют в сетевых литературных конкурсах наряду с Сергеем Лукьяненко? Ведь знаменитыми и талантливыми рождаются, а не становятся! Жюри куплено, результаты подтасованы, призы уже десять раз украдены и поделены. С таким взглядом на перспективы своего профессионального роста остается только разбить свинью-копилку, купить себе пульку и застрелиться.

Но есть еще один путь. Работать, как ломовая лошадь. Не шарахаться от более умелых соперников, а стараться перепрыгнуть через них. Сверхпопулярных художников вряд ли заинтересует конкурс от «МФ», ведь за каждый свой рисунок они получают столько, что могут позволить себе покупать планшеты на вес. Взгляните на другие рисунки. Неужели ваш — самый плохой? Это честная конкуренция, в которой побеждает тот, кто может преодолеть себя.

Об одежде и ее отсутствии

Отдельное спасибо хочется сказать за статьи о средневековье (костюмы, оружие, геральдика) — полезные вещи, и дают простым читателям представление об истории.

Dw@rf

Насчет статьи про средневековую одежду. Может, вам брать цикл произведений и разбирать в рамках его, какую одежду носят и к какому периоду она относится. Что правда было, а что автор напридумывал...

Farsi

В статье про средневековую одежду не отразили самое гламурное — шоссы (чулки мужские, разноцветные по моде 13 века), отделались какими-то гульфами, и ни слова о мужских головных уборах: шапероне, тирольской шапочке и пр.!

Безымянный Тевтонец

Безумно порадовала статья про средневековую одежду — наконец-то! Приятно, что начали затрагивать и другие темы, помимо оружия. Девушки в купальниках — это да, это сильно. :)

Komissar

В автобусе прочитала «Почтовую страницу» — возник вопрос: «А это теперь всегда будут публиковать фото девушек в купальниках?».

Alara

Был приятно удивлен, когда увидел свой пост в почте, а когда посмотрел еще и на фотку девушки в купальнике, так ваще чуть не упал... (от двойного удивления).

Darel

(С форума www.mirf.ru).

Наибольший интерес читателей в декабрьском номере «Мира фантастики» вызвали две диаметрально противоположные вещи — статья о средневековой одежде и фотография девушки практически без одежды. Весьма обнадеживающий знак. Получается, что среднестатистический читатель «МФ» интересуется академической наукой, но при этом ничто человеческое ему не чуждо. Прав был Ломоносов — может собственных Платонов и быстрых на дела гормонов российская земля рождать.

Исходя из этого, «МФ» будет регулярно публиковать статьи по материально-бытовым аспектам истории. Например, многие читатели просили продолжить фотохронологический цикл «Галерея несбывшегося будущего». Первая его статья была напечатана в декабре, вторая — в этом номере, а третья должна выйти в апреле. Что же касается волнующих фотографий молодых читательниц — их я, увы, не обещаю. Снимки Aritiny были опубликованы в декабре лишь потому, что они оказались для меня, да и для большинства наших читателей приятной неожиданностью. Согласитесь, не каждая девушка будет достаточно отзывчивой и смелой, чтобы откликнуться на мой шутливый призыв. Однако то, что было забавным в первый раз, во второй станет неуместным. Это, впрочем, не означает, что я прошу наших милых дам больше так не делать.

Михаил Попов

Новогодний эльф

Связь с редакцией:

- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

Мир Фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В МАРТЕ

ДОСКА ПОЧЕТА

АРСЕНАЛ ГЕРОЯ

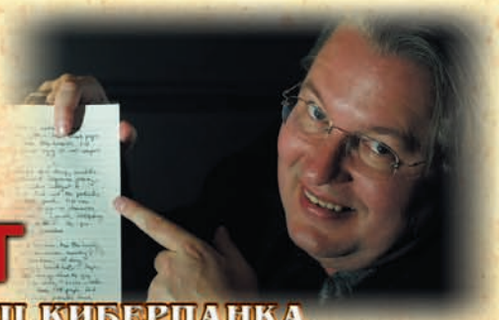
ТОП 10

ФЭНТЕЗИЙНОЕ ОРУЖИЕ: ОТ МЕЧА-КЛАДЕНЦА ДО ЭСКАЛИБУРА

КОНТАКТ

БРЮС СТЕРЛИНГ

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ КИБЕРПАНКА



ХУДОЖНИКИ

ГЭРИ ТОНЖ

МАСТЕР ФАНТАСТИЧЕСКОГО ПЕЙЗАЖА

ФАТАСТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА

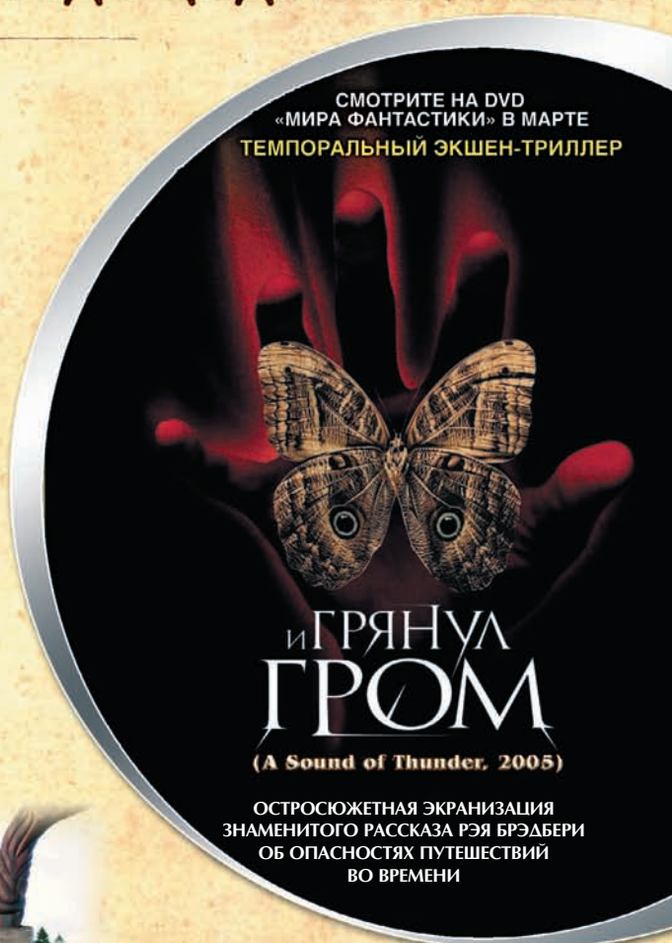
МЕЛОДИИ В СТИЛЕ ФОЛК

С КОММЕНТАРИЯМИ ГРУППЫ «МЕЛЬНИЦА»

ВРАТА МИРОВ

EVERQUEST

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ ПОПУЛЯРНОЙ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЫ



А ТАКЖЕ:

- НОВЫЙ РАССКАЗ СВЯТОСЛАВА ЛОГИНОВА
- «ЖАНРЫ»: ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОСТИ
- «СОВРЕМЕННИКИ»: ВЕДУЩИЕ РОССИЙСКИЕ ФАНТАСТЫ РАССКАЗЫВАЮТ О СВОИХ ПЛАНАХ
- «АНИМЕ»: NARUTO
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

WARHAMMER
Norsca
The Northern Hold of Kraka-Drak
Pack Ice
Land of the Norsemen
Northern Wastes
Sea of Claws
Sea of Chaos
Albion
Troll Country
Praag
Karak-Vlag
The Lost Stronghold
Uzkulak
Place of Skulls
Skull Road
The High Pass
Erengrad
Bolgasgrad
River Lynsk
Salzenmund
Laurelorn Forest
Middenheim
Ferlangen
The Wasteland
Marches of Couronne
Couronne
L'Anguille
The Crossed Marshes
Marienburg
Delberz
Wolfenburg
River Urskoy
Kislev
The Foothills
Zorn Uzkul
The Great Skull Land
Karak Ungor
Red Eye Mountains
Bretonnia
The Empire
Old Forest Road
Hergig
Talabheim
Carroburg
River Reik
Altdorf
Gisoreux
Mousillon
Black Chasm
Helmgart
Castle Reikguard
Mordheim
Karak Kadrin
Shyer Keep
Gnashrack's Lair
The Desolation of Drakenmoor
Rib Peaks
The Tower of Zharr-Naggrund
The Plain of Zharr
Gash Kadrak
Vale of Woe
The Mountains of Mourn
Pass to the East
The Old World
Bordeleaux
Massif Orcal
Parravon
Castle Drachenfels
River Sol
Nuln
Sylvania
Castle Drakenhof
Zhufbar
The Moot
Black Water
Karak Varn
Mount Gunbad
The Blasted Wastes
The Gates of Zharr
Brionne
Athel Loren
Blood Keep
Bugman's Brewery
Bilbali
River Brienne
Quenelles
Karak Norn
Black Mountains
Karak Hirn
Horn Hold
Deadrock Gap
Mount Silverspear
Mnt Grimfang
The Dark Lands
Daemon's Stump
Estalia
Irrana Mountains
Skavenblight
Miragliano
Foul Peak
Putrid Stump
Karak Izor
Copper Mountain
Karaz A Karak
Everpeak
Skull River
Magritta
Zombie Swamps
Gulf of Pearls
Trantia
The Vaults
Fester Spike
Tobaro
Tilea
Border Princes
Barak Varr
Karag Dron
Thunder Mountain
The Wolf Lands
The Howling Wastes
The Tower of Gorgoth
The Sentinels
Tiles of the Sirens
Remas
Pavnas
Blood River
Karak Drazh
Black Crag
Crookback Mountain
Mount Greyhag
Tilea Sea
Badlands
Verezzo
Monte Castello
Lagoon of Tears
Black Peninsular
Karak Eight Peaks
Death Pass
The Desolation of Azgorh
Black Fortress
Flayed Rock
Fools Point Rocks
Luccini
Pirates Current
The Black Gulf
Dragon Back Mountains
Dragon Crag
The Ruins of Morghum
The Ruins of Karak Azgal
Karak Azul
Karag Haraz
Fire Mountain
Ekrund
Mount Bloodhorn
Blind River
Ash Ridge Mountains
Pigbarter
Desolation of Nagash
The Plain of Bones
The Fortress of Vorag
Ruins
The Sour Sea
Nagashizzir
Below which lies the Cursed Pit
The Broken Teeth
Sea of Storms
The Marshes of Madness
Misty Mountain
Pirate Coast
Ruined Tower
Blight Water
Red Cloud Mountain
Martek
МИР ФАНТАСТИКИ
GAMES WORKSHOP
© Games Workshop
© «Алегрис», распространение в России

Фэнтастика мир

© Bandai Visual
© Bee Train

.hack//SIGN